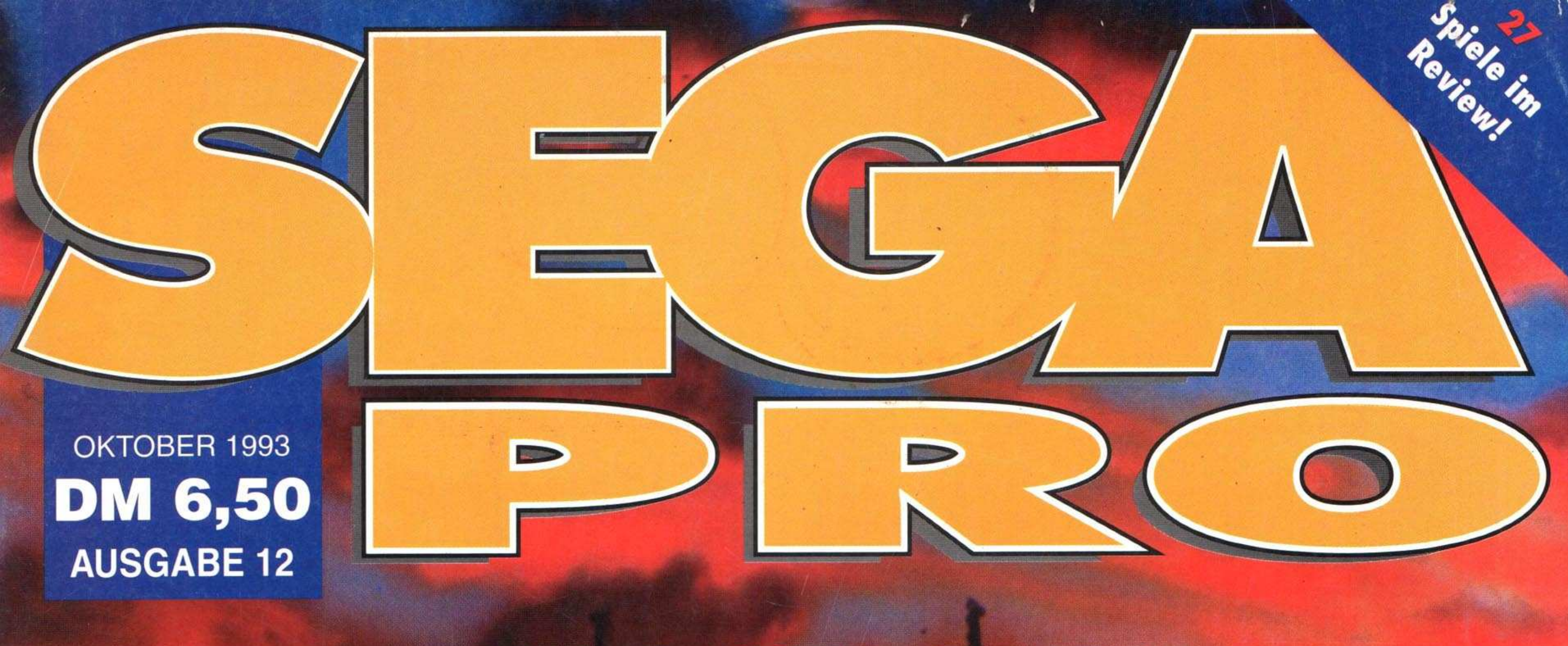


27 Spiele im Review!

OKTOBER 1993
DM 6,50
AUSGABE 12

ALLES ANSCHNALLEN

F-15 Strike Eagle II
Vierseitiges Review zur neuesten Flugsimulation von MicroProse.





AUSSERDEM
Mortal Kombat
Gunstar Heroes
James Pond II
Dracula
Rocket Knight Advs
Fantastic Dizzy
Sherlock Holmes 2
ECCO CD

HEAVY METAL

Kann Sonic Dr. Robotniks letzte Kreation besiegen? Alle wissenswerten Details zu CD Sonic im Heft!

STAR WARS

Luke Skywalker und Han Solo im Anmarsch aufs 8MBit-Modul.





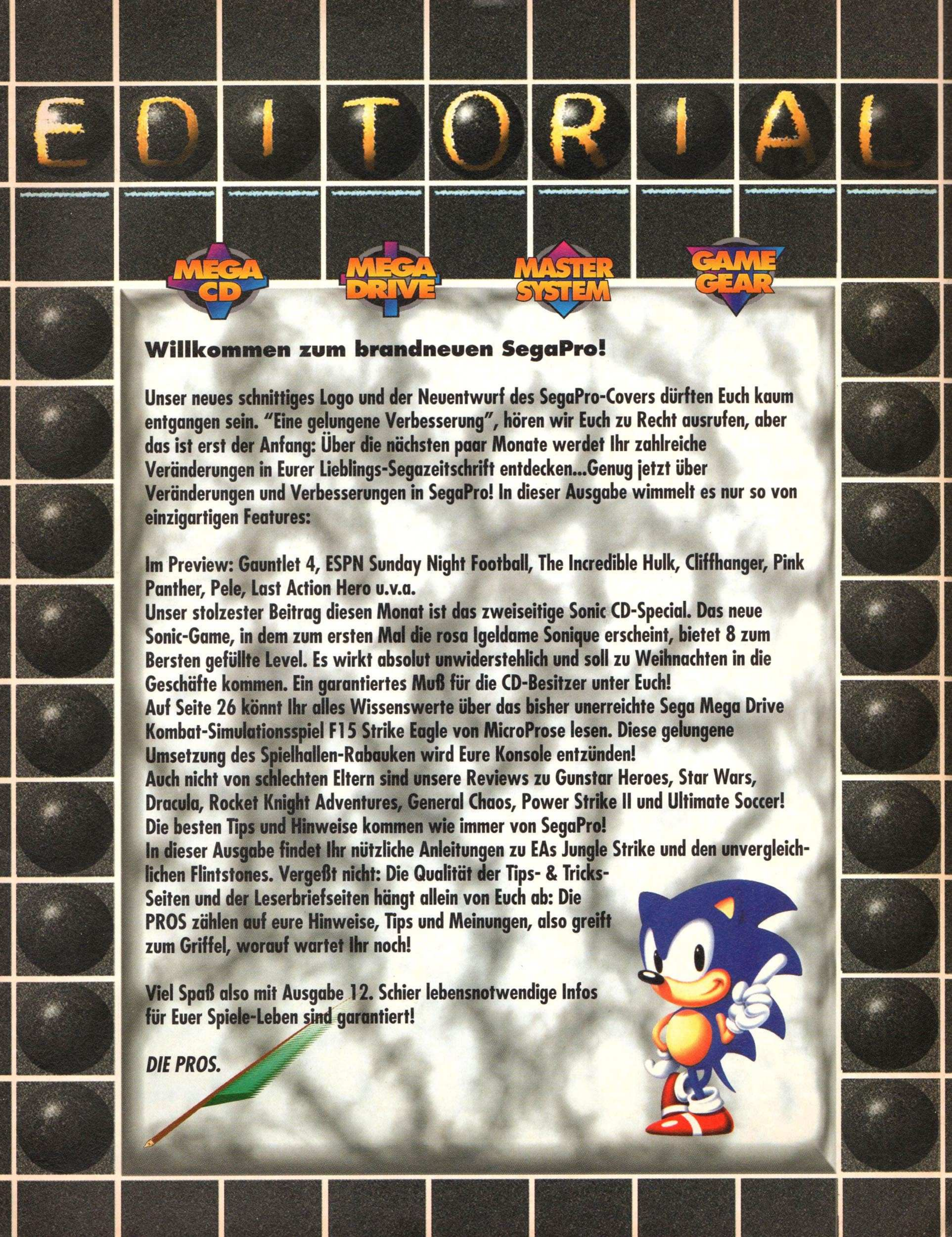


MASTER SYSTEM





ROYAL RUMBLE*
Jetzt bist Du dran!
Mr. Perfect
NEU
16-MEG
ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlepower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt.
Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben.
Neu ist auch der WF Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlekrone schlägt.
BRET HART
RANDY SAVAGE
Screenshot SNES
Der Hammer ist allerdings der ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.
ROYAL RUMBLE*,wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.
WF ROYAL RUMBLE
MEGA DRIVE
Nintendo
PAL VERSION
GAME BOY
KING OF THE RING
Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49
Acclaim®
Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:
KING OF THE RING
FLYING EDGE
LJN LTD.
PLAY TIME Star SNES
*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo Entertainment System® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are
SERVICEPLAN



Willkommen zum brandneuen SegaPro!

Unser neues schnittiges Logo und der Neuentwurf des SegaPro-Covers dürften Euch kaum entgangen sein. "Eine gelungene Verbesserung", hören wir Euch zu Recht ausrufen, aber das ist erst der Anfang: Über die nächsten paar Monate werdet Ihr zahlreiche Veränderungen in Eurer Lieblings-Segazeitschrift entdecken...Genug jetzt über Veränderungen und Verbesserungen in SegaPro! In dieser Ausgabe wimmelt es nur so von einzigartigen Features:

Im Preview: Gauntlet 4, ESPN Sunday Night Football, The Incredible Hulk, Cliffhanger, Pink Panther, Pele, Last Action Hero u.v.a.
Unser stolzester Beitrag diesen Monat ist das zweiseitige Sonic CD-Special. Das neue Sonic-Game, in dem zum ersten Mal die rosa Igeldame Sonique erscheint, bietet 8 zum Bersten gefüllte Level. Es wirkt absolut unwiderstehlich und soll zu Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ein garantiertes Muß für die CD-Besitzer unter Euch!
Auf Seite 26 könnt Ihr alles Wissenswerte über das bisher unerreichte Sega Mega Drive Kombat-Simulationsspiel F15 Strike Eagle von MicroProse lesen. Diese gelungene Umsetzung des Spielhallen-Rabauken wird Eure Konsole entzünden!
Auch nicht von schlechten Eltern sind unsere Reviews zu Gunstar Heroes, Star Wars, Dracula, Rocket Knight Adventures, General Chaos, Power Strike II und Ultimate Soccer!
Die besten Tips und Hinweise kommen wie immer von SegaPro!
In dieser Ausgabe findet Ihr nützliche Anleitungen zu EAs Jungle Strike und den unvergleichlichen Flintstones. Vergeßt nicht: Die Qualität der Tips- & Tricks-Seiten und der Leserbriefseiten hängt allein von Euch ab: Die PROS zählen auf eure Hinweise, Tips und Meinungen, also greift zum Griffel, worauf wartet Ihr noch!

Viel Spaß also mit Ausgabe 12. Schier lebensnotwendige Infos für Euer Spiele-Leben sind garantiert!

DIE PROS.



OKTOBER 1993
AUSGABE 12
1. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer

REDAKTION (Großbritannien)
Claudia Niermann
Pat Kelly
Jason Johnson
Sam Hickman
Mark Hill

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGN
Alan Russell
Si Christopher

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Gordon Wilson
Martin Ollman

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:
Damian Butt, Jon Eves, Mark Roper, Andy McDermott, Carolyn Ratcliff.

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

INHALT

Sonic ist wieder da! In Sonic-CD erlebt er – gerade aus den Ferien zurück – ein böses Erwachen: Erzfeind Robotnik hat ein paar neue Gemeinheiten ausgebrütet... Preview auf S. 20

Dieses reizende Kerlchen steht in Konamis Rocket Knight Adventures im Rampenlicht. Auf S. 51/52 erfahrt Ihr mehr über ihn.

Micro Prose schicken ihren besten Simulator ins Sega-Rennen um den Sim des Jahres-Titel! Review auf S. 26.

Begebt Euch mit Busby auf eine wollige Reise durch 16 Abschnitte. Review: S. 60

ProNews

Japan News

Pro Feature

Previews

ProReviews

ProTips

Rubriken



Ecco The Dolphin 33
Eccos neuestes Abenteuer auf Mega-CD!



General Chaos 54
Könnt Ihr es mit diesem Verrückten aufnehmen?



Mortal Kombat 30/34
Einfach toll!



JAMES POND 2 64
Pond ist zurück
Dieses Mal als Robo COD!!!

REVIEW INDEX





MASTER SYSTEM





“Das beste Rennspiel au
dem Markt... Sobald e
veröffentlicht wird, werde
wir es an der Spitze de
Charts wiederfinden!
MEGA TECH 94%
“Auf keinem Sega-Gerä
werden Sie ein schnellere
Spiel finden.
SEGA FORCE MEGA 92%
ALSO AVAILABLE ON
• MASTER SYSTEM • GAME GEAR • PC • AMIGA • ST •
DOMARK®
Champions of Sport
“Sega” and “Mega Drive” are trademarks of
Sega Enterprises, Ltd.
F1: An Official Product of the FIA
Formula One World Championship.
Licensed by FOCA to Fuji Television Network Inc.
Programmed by Lankhor.
Copyright 1993 Domark Group Ltd.
This game relates to the 1993 Formula 1 season.
Published by Domark Software Ltd., Ferry House,
51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.


SEGA
MEGA DRIVE
F1
"Es sieht brillant aus, bewegt sich großartig und klingt ausgezeichnet... Es ist schnell, macht gewaltigen Spaß, und ist voller Action... Einfach Spitze!"
MEGA DRIVE ADVANCED GAMING 92%
"Ein unglaublich fesselndes und schnelles Spiel... Domarks brillantes Rennspiel wird ganz neue Maßstäbe setzen." SEGA POWER 92%
"Das beste Rennspiel für das Mega Drive."
MEAN MACHINES 93%
Licensed by FOCA to Fuji Television Network Inc.
FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

PRO NEWS

LETHAL MENACE

Konami entwickelt zur Zeit ein Plastikgewehr, das der Menacer-Lichtpistole Konkurrenz machen soll. Wie wir letzten Monat aus Japan erfuhren, soll Konamis Lethal Enforcers mit dem neuen Teil zu spielen sein. Der neue Realismus zieht Gerüchten zufolge auch andere Hersteller an: Probe soll gegenwärtig ein Spiel für Segas Menacer entwickeln. Arnie, get your gun...

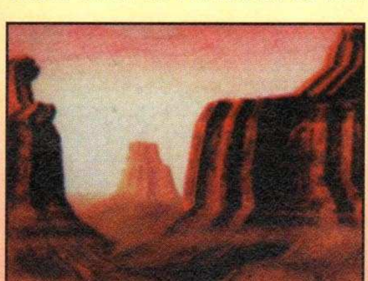
VIERFACHSPAß

Electronic Arts bringt im Oktober einen Vier-Spieler-Adapter auf den englischen Markt, den es hoffentlich auch bald bei uns geben wird. Der 4-Way-Play erlaubt actionhaltige Partien von EA Soccer, General Chaos, Bill Walsh's College Football und NHL Hockey '94 - um nur einige zu nennen. Mehr Titel fürs Heimquartett sollen sehr bald folgen. Im Moment, so meldet EA, gibt es zwar noch Probleme mit General Chaos und College Football, aber man ist im Gespräch mit Sega, um einen rundherum kompatiblen Adapter anbieten zu können. Der 4-Way-Play wird umgerechnet rund DM 50,- kosten.

MISSION AHOY

Lange nach dem PC- und Amiga-Start wird Dune auch fürs Mega-CD umgesetzt. Rechtzeitig zu Weihnachten soll die epische Story vom Kampf des Hauses Atreides gegen die machthungrigen Harkonnen zu haben sein. Die Atreides werden vom Imperator abgeordnet, ihre Heimatwelt Caladan zu verlassen, um den Planeten Dune zu verwalten. Der ist für das ganze bekannte Universum von strategischer Bedeutung, weil nur auf ihm das begehrte Spice zu ernten ist. Daraus wird das für die Raumfahrt unentbehrliche Melange gewonnen.

Leider haben die Harkonnen die Melangeproduktion unter ihre Kontrolle gebracht und wollen die Atreides natürlich nicht 'ranlassen. Als Paul, Sohn des Herzogs Leto Atreides, versucht Ihr, Dune nach und nach der Herrschaft der Harkonnen zu entreißen. Obwohl der größte Teil des Spiels von der PC-Version übernommen wurde, sind die Grafiken völlig verändert und der Sound aufgebohrt worden. Wir sind gespannt!



SONIC FOREVER

Wer die endlosen Prügelspiele satt hat, darf sich auf den Sonic-Automaten freuen. Natürlich ist Dr. Robotnik wieder dabei, finstere Pläne in die Tat umzusetzen, und Sonic muß ihn aufhalten. Diesmal hat er gleich zwei Freunde zur Verstärkung mitgebracht: Ray und Mighty. Hmm. Ob Sonic seine Lauferei nicht mehr alleine packt? Auf jeden Fall können auf diese Art und Weise immerhin bis zu drei Freunde zusammen spielen, aber wer will, kann Sonic auch alleine durch die coole Welt wetzen lassen. Das Abenteuer unterscheidet sich sehr von den bekannten Plattformspielen auf den Konsolen. Die Grafiken sind überirdisch!

Ihr steuert die Helden mit dem Trackball - zum Springen gibt es natürlich einen Knopf - und seht alles von oben! Der Sonicautomat wird die Konsolenversion von Sonic the Hedgehog ersetzen. Verbrauchernah und -freundlich hat man einige Automaten auf Kindergröße geschrumpft, so daß auch die Kids ihre Spielesucht entdecken können. Alle neuen Sonic-Entwicklungen werden hier zu sehen sein. Unser Verlag erwägt bereits die Anschaffung von Zeitschalttüren, um die Fertigstellung der nächsten Ausgaben zu gewährleisten...



VIRTUAL REALITY

Anfang nächsten Jahres dürften auch die ersten Virtual-Reality-(kurz: VR) Maschinen fertig sein. W Industries, eine kleine Firma im englischen Leicester, erhielt den Zuschlag für die Entwicklung von Segas VR-Automaten. Natürlich werden die ersten wertvollen Stücke in der Sega World zu bewundern und zu spielen sein.

W Industries ist bei VR-Unterhaltungsgeräten weltweit führend. Bekannt wurde bereits die am Kopf zu tragende Brille, dank der ein Spieler sich in einer computer- und von ihm gesteuerten Welt völlig frei bewegen kann. Der Rechner stellt seinen Körper und alle Bewegungen dann in Echtzeit dar. Die ersten Automaten mit der Brille stehen unter anderem in der Trocadero-Spielhalle in London – W Industries hat sie entwickelt.



BUNTE NEUE WELT



Sega zeigt uns seit diesem Sommer, wie die Spielezukunft aussieht - nach Meinung des japanischen Giganten. Das erste von mehreren Dutzend geplanter Spielhallen in ganz Europa hat in Bournemouth in Südengland seine Pforten geöffnet. Seither ist unsere englische Redaktion verwaist, die Post stapelt sich, kurz: Nichts geht mehr! Unsere Kollegen von der Insel sonnen sich nämlich im bislang noch einmaligen Glück, in der Nähe dieser riesigen, hellen Verführung zu arbeiten...

Sega World soll eine Art Freizeithalle für die ganze Familie sein. Unterhaltung für alle, Automaten nach Themen in lockeren Abteilungen geordnet und integrierte Fast-Food-Ausgabe sollen für tagelanges Wohlbefinden sorgen. Klar, daß Sonic-Fans im angeschlossenen Sega-Laden sämtliche Spiele und alles Zubehör und Drumherum kaufen können, was sie sich nur erträumern können. Mit seinem traditionell starken Automatengeschäft und seiner jahrelangen Erfahrung mit Spielhallen dürfte es Sega leicht gefallen sein, hier einmal richtig die Muskeln spielen zu lassen.

Wir hatten den Eindruck, daß die Macher alles an Marketingerfahrung in ihre schöne, neue Welt gelegt und auch den letzten Quadratmeter generalstabsmäßig durchgeplant haben. Gemessen an der katastrophalen Wirkung, die Sega World auf die Arbeitsmoral unserer englischen Kollegen hat, scheint die Rechnung aber voll aufzugehen. Wir sind also als hoffnungslos spielesüchtig erkannt, und ergeben uns gerne, denn: Sega World bietet nicht nur für jeden etwas, es ist auch so geräumig angelegt, daß nie Streß aufkommt. Hier der Bericht aus Bournemouth:

Die riesige, helle Halle ist in neun Spielezonen aufgeteilt. Jede Abteilung hat ein bestimmtes Motto, etwa: The Driving Edge, wo alle möglichen Rennautomaten stehen: Von der R360-Kugel bis zu Virtua Racing mit acht Spielern (!) und Outrunners (auch zu acht spielbar!) ist alles mit Tempo vertreten. Auch der AS-1-Simulator soll im Herbst hier aufgebaut werden.

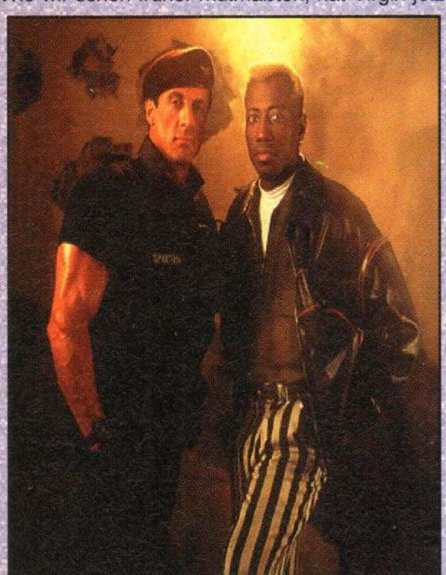
Zu den anderen Bereichen gehören auch Sonic Strike, eine Kegelbahn, und Mega Byte komplett mit Hamburgerausgabe. Wer empfindliche Ohren hat, umläuft die Karaoke-Abteilung schnellstens. Selbst an die lieben Kleinen ist gedacht. Wer in Bournemouth war, weiß: Es gibt einen Kindergarten nach Ronald McD!



PRO NEWS

SLY CHANNEL

Wie wir schon früher mutmaßten, hat Virgin jetzt den Schritt zum Film-/Spiel-Crossover getan. Die Londoner haben sich mit Warner Bros. zusammengetan, um ein Mega-CD- und Mega Drive-Spiel zum Demolition Man herauszubringen.



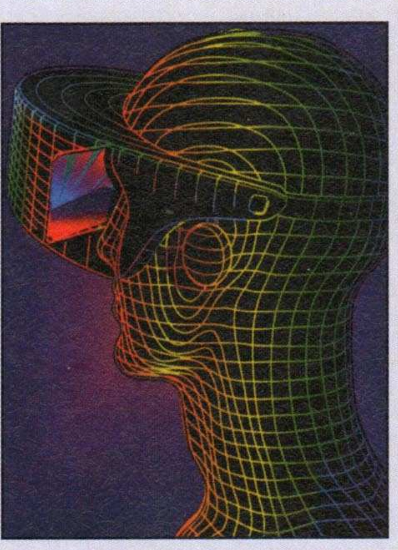
Sly Stallone und Wesley Snipes, die Stars des Films, werden auch im Spiel auftreten, das etliche Filmszenen beinhaltet. Einige Sequenzen mit den Leinwandgrößen wurden extra für die Spiele gefilmt. So bekommt Ihr einige Exklusivszenen als Schmankerl mit der Software. Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest, soll aber am Anfang des nächsten Jahres liegen.

KURZMELDUNG... Virgin Games hat seinen griffigen Namen aufgegeben und sich in Virgin Interactive Entertainment umgetauft. Die umständliche Formulierung soll deutlich machen, daß man mehr ist als "nur" ein Spielehersteller... **STOP**

ENDLESS FUN

Sega plant seine Zukunft strategisch. Nach Sega World sollen noch zahlreiche ähnliche Freizeitstätten eröffnet werden - als Nächstes steht eine in Japan auf dem Programm. Immerhin macht die Freizeitabteilung 80% von Segas Umsatz in Japan aus. In Europa soll es, nach Firmenvorstellungen, bald ähnlich aussehen. 27% der Arbeitskraft geht bei Sega in Forschung und Entwicklung, etwa an der 32-MBit-Konsole, dem Saturn. Das Gerät wird zur Zeit heftig geprüft...

Auch bei den Konsolen hat Sega, wenn überhaupt, nur einen Konkurrenten zu fürchten - richtig, den mit Mario... Lizenzen von und für Spiele sind ein wichtiger Teil des Geschäfts, zumal mit dem 3 DO und dem LaserActive leichte Gefahr am Horizont aufsteigt. Noch gibt man sich gelasssen, aber Ihr dürft sicher sein, daß die aktiven Entwickler bei Sega schon jetzt fieberhaft überlegen, wo es übermorgen langgeht!



Wegen der langen Erfahrung im Automatensegment können wir viele Umsetzungen erwarten. Sonys künftiges CD-Gerät könnte der Kandidat für Filmumsetzungen werden, aber wenn es um Automatenumsetzungen geht, darf man sich wahrscheinlich eher an Segas Hardware halten. Anders herum werden Firmen wie Sony, Panasonic oder JVC mit Sega verhandeln müssen, damit die Software nicht ausschließlich für das eine oder andere System lizensiert wird!

Geflüster...

- Für das Weihnachtsgeschäft plant Codesmasters eine Dizzy-Compilation fürs Mega Drive. Die Titel darin stehen noch nicht fest, aber es sollen mindestens drei Dizzy-Spiele dazugehören. Codemasters planen auch ein CD-Dizzy, und wißt Ihr was? Auch diese Softwareschmiede ist jetzt unter die Fußballfans bzw. -produzenten gegangen. World League Soccer, so der wohl letze noch nicht anderweitig vergebene Spieltitel, soll im nächsten Jahr veröffentlicht werden.
- Disney hat zwar bislang nur mit Virgin und Sega eng zusammengearbeitet, wird aber von anderen Interessenten heftig umworben. Wir erwarten 1994 jede Menge Disney-Lizenzen für die Konsolen...
- Electronic Arts haben das Gerangel um eine hierzulande wohl wenig bekannte Lizenz gewonnen. Ob sich der lange Atem gelohnt hat und Jelly Boy das Traumspiel des nächsten Jahres wird, steht noch in den Sternen. Die Versprechungen sind immer dieselben: Das Modul soll ganz groß 'rauskommen!
- Renegade meldet einen hübschen Coup: Die berühmten Bitmaps haben einen Vertrag über Spiele für die in England üblichen Impulswahl-Telefone unterschrieben. Die Spiele werden im Fernsehen ausgestrahlt, und die Kids daddeln zu Hause per Telefontasten mit. Solche Spiele sollen von Sky Channels täglicher Sendung Games World übernommen werden. Da sich viele postzugelassene Telefone auf Impulswahl umstellen lassen (sogar das Grundmodell Signo), können Fans auch von Deutschland aus mitspielen. VORSICHT: Selbst, wenn Ihr abends spielt, laufen schnell dreistellige Telefonrechnungen auf. Ein Modul aus dem Laden ist auf Dauer wesentlich billiger, blockiert Eure Leitung nicht und schont die Nerven sämtlicher Familienmitglieder!!!



- Noch einmal Diseny: Sunsoft wird den Klassiker Die Schöne und das Biest in zwei Versionen bearbeiten. Unter dem Titel Belle's Quest wird ein märchenhaftes Abenteuer mit vielen Rätseln entwickelt. The Beast's Revenge wird, man ahnt es, erheblich actionlastiger und wahrscheinlich sogar ein Prügelspiel! Ob sich da eine Zweiteilung in "ihr" und "sein" Spiel anbahnt? Wir werden beide im Auge behalten...
- Es mußte ja sein: Dauerbrenner Barbie wird ihr Puppendasein auf dem Mega Drive und dem Game Gear fortsetzen. Hi-Tec arbeitet an entsprechenden Spielen, in denen Ihr Barbie auf ihrem Weg zum Supermodel begleitet. Im Bonuslevel wird allen Ernstes Barbies Haar und Make-up neu (auf)gelegt! War denn der Flop auf dem Game Boy keine Warnung?

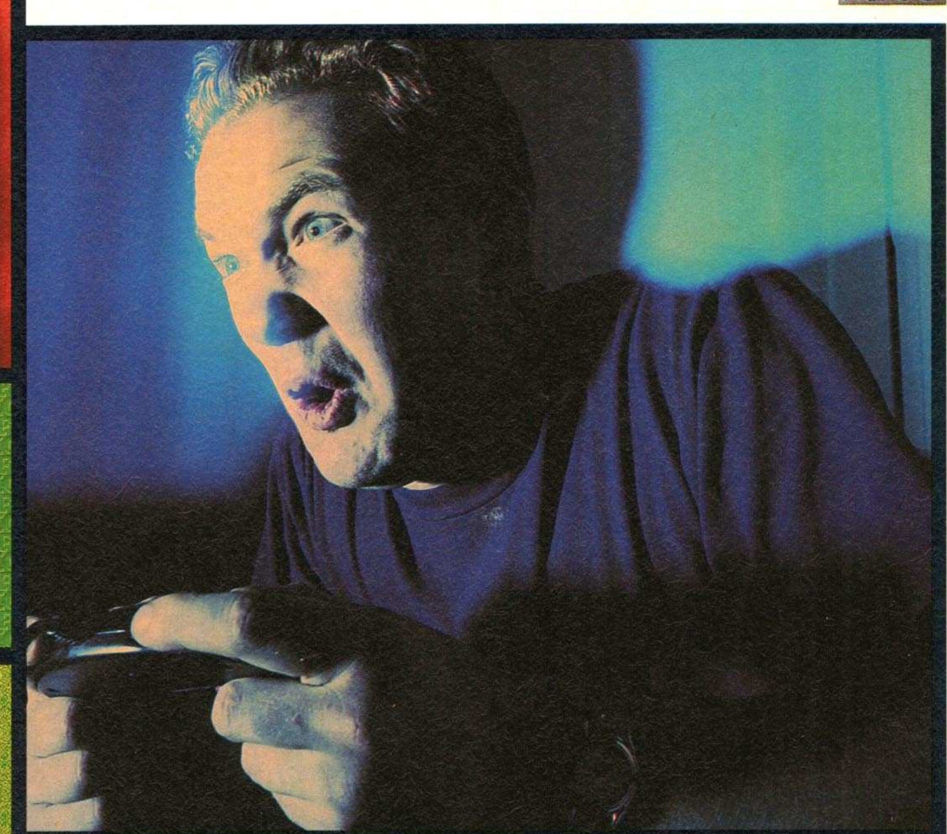
Deutschland – Italien

8 : 0

SEGA™

... und Sie sind der Torschützenkönig!

ANCO





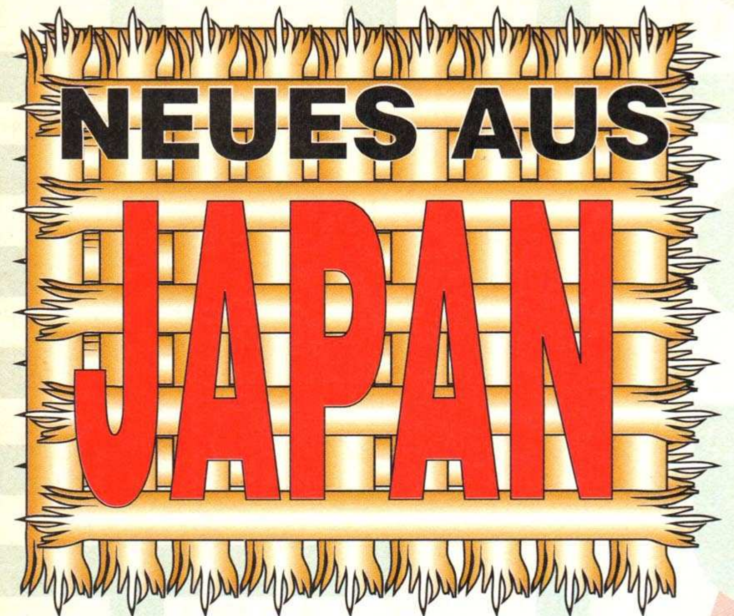
O.K., wir geben zu, das Ganze ist nur in Ihrem Wohnzimmer passiert. Aber, SUPER KICK OFF ist so realistisch, daß Sie auch in Wirklichkeit Ihr Spiel gemacht hätten! Schließlich entscheiden Ihr Können, die Dribblings und Flanken, die taktische Vorbereitung, Verwertung der herausgespielten Torchancen und Ihr "Geschick" bei "Unregelmäßigkeiten", ob Sie als Sieger aus dem Match hervorgehen. Stellen Sie Ihr Team zusammen, bereiten Sie Spielzüge vor, und tricksen Sie den gegnerischen Torwart aus. Sie sind am Ball. Machen Sie was draus!

Playtime 8/93: "Schmeißt alles weg, was Euch bislang für diesen Sport unter die Finger kam – der ultimative Fußballsimulator ist da."

Für MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM und GAME GEAR



U.S. GOLD LIMITED. UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD. BIRMINGHAM B6 7AX. Tel: 021 625 3366



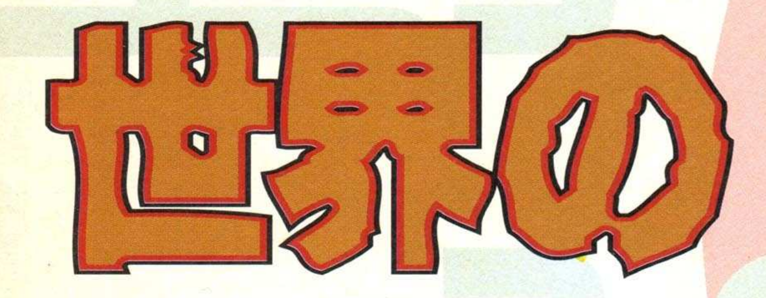
HERRLICHE WELT DER POLITIK



Habt Ihr jemals davon geträumt, einen Tag lang der President von Japan zu sein? Viele Japaner träumen diesen Traum täglich und jetzt können sie ihn endlich verwirklichen: "The Great Political World" von Ishi Hisaichi ist da!

Dieses Mega Drive-Game ist bislang unübertroffen! Nachrichtensendungen, Wahlversammlungen und -werbung werden benutzt, um Eure Popularität zu steigern, denn es gilt, den Wahlsieg zu erringen. Das klingt alles sehr gut und aufregend, aber auch ziemlich langweilig...

Bei vielen Spieler scheinen Sim City und ähnliche Spiele ganz beliebt zu sein, aber die japanische Szenerie dürfte sogar für diese traurigen Gestalten zuviel sein... Wartet aber erst gar nicht, auf eine Veröffentlichung hierzulande, da es sehr textorientiert ist und – auf japanisch!



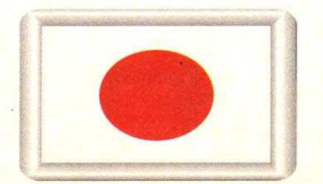
PRO DATEN

MEGA DRIVE

NOVEMBER		
DARK WIZARD	SEGA	8Mbit
WING COMMANDER	SEGA	CD
WAR OF RHODES	SEGA	8Mbit
HISAICHI ISHII	SEGA	8Mbit
SONIC SPINBALL	SEGA	8Mbit
DEZEMBER		
BURNING FIST	SEGA	12Mbit
PHANTASY STAR IV	SEGA	16Mbit
AX 101	SEGA	CD
LETHAL ENFORCERS	KONAMI	CD
POLYGON GOLF	SIMMS	8Mbit
JANUAR		
HYPER RD MONARCH	SEGA	8Mbit
POPPLE MAIL	SEGA	8Mbit
SISTER SONIC	SEGA	CD
POWER DRIFT	DENPA	8Mbit
BATTLE FANTASY	MIC/NET	CD

GAME GEAR

NOVEMBER		
OUTRUN EUROPA	SEGA	2Mbit
STRIKER	SEGA	4Mbit
BATTLE TOADS	SUNSOFT	2Mbit
TEAM WILLIAMS	SEGA	2Mbit
DEZEMBER		
PUYO PUYO 2	SEGA	2Mbit
FACEBALL	R HILL	2Mbit
JANUAR		
YOUNG INDY JONES	SEGA	4Mbit

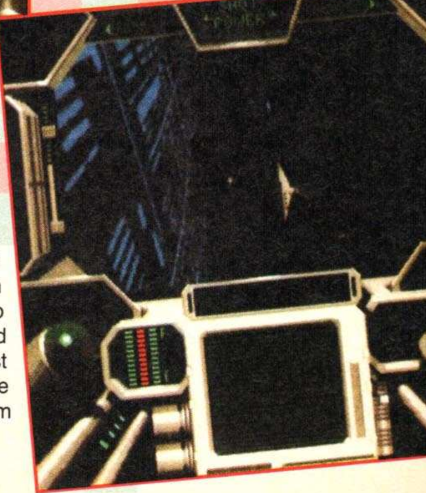


DAS BALLERSPIEL

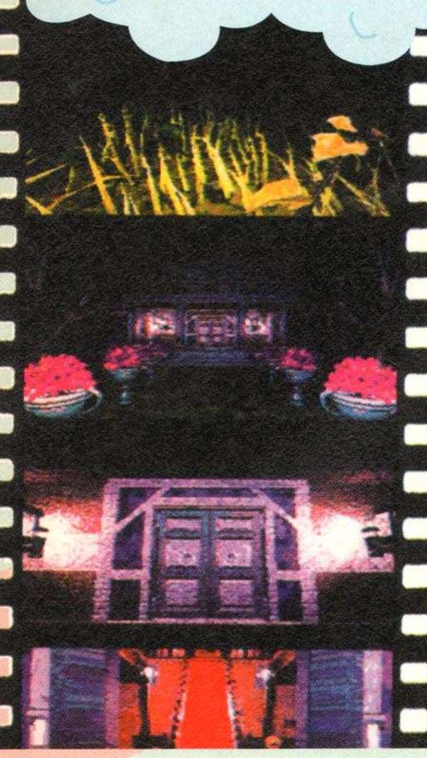


Man arbeitet zur Zeit an einem 3D-Ballerspiel namens AX 101, dessen Veröffentlichung für Dezember geplant ist. Dieses Mega-CD-Spiel wird unter Garantie ein Superhit, mit einem Cobra Command-artigen Cockpit und einer filmartigen Grundstruktur. Grafik und Sound sind auf dem Mega-CD bisher unübertroffen und ohne weiteres mit Slipheed VR auf eine Stufe zu stellen.

Die Grafik hat nicht nur Filmqualität , sie ist auch noch superschnell! Ihr fliegt durch die Stadtlandschaft und drückt rechts oder links, um den Gebäuden auszuweichen. Das mag zwar so klingen wie Cobra Command und das ist es auch, aber AX 101 ist ohne Zweifel eine modernisierte Version, die vollen Gebrauch vom Hardware macht.



NUR EIN TRAUM?



Ein neues Mega-CD-Game ist in Arbeit, dessen Macher die Zukunft des bislang nicht besonders populären Systems zu ändern hoffen. Dream Mansion will den Spieler in einer ungewöhnlichen Umgebung ansiedeln: Im Inneren eines Fernsehmonitor! Es gehört zu denjenigen Spielen, die ganz einfach zu groß sind, um auf ein Modul zu passen und diese Tatsache allein macht es interessant.

Ihr habt die Möglichkeit, Raum und Zeit zu kontrollieren; zwei Elemente, die zu verändern bis jetzt unmöglich gewesen ist. Dies schafft eine Virtual Reality-Atmosphäre, zwar nicht ganz so, wie mit einem VR-Headset, aber nicht weit entfernt.



Jap Charts

MEGA DRIVE

1	4	Puyo Puyo
2	NEU	Night Striker
3	NEU	Ex-Ranza
4	NEU	Illusion City
5	1	The Hungry Wolf
6	3	Switch
7	7	Sonic
8	NEU	Devastator
9	7	Sonic 2

GAME GEAR

10	6	Classic Arcade
1	2	Puyo Puyo
2	1	Sonic 2
3	NEU	Sonic The Hedgehog
4	NEU	Doramean
5	5	Shining Force Gaiden

MEIN NAME IST...

Agent 009 (ja, ich weiß, klingt so ähnlich wie ein gewisser J. B.) hat eine Mission: Als Cyborg-Produkt auf Probe muß er die Familie des weiblichen Agenten 003 vor dem Black Ghost (Schwarzer Geist) retten. Das mag zwar lahm klingen, ist aber in Japan so erfolgreich, daß man die populäre 009-Zeichentrickserie namens "The Underground Kingdom of Hell" daraus entstehen ließ. Die Stars der Serie, z. B. Apollo, Skull und Black Ghost sind auch im Spiel wiederzufinden. Die 6 Level haben verschiedene Schauplätze, wie z.B. die Villa, Highway und Grotte. Wie es bei CD-Veröffentlichungen wie Hook oder Devastator inzwischen üblich ist, wird zwischen den einzelnen Leveln in farbigen Sequenzen die bisherige Handlung für Euch zusammengefaßt.

Der erste Abschnitt spielt in der Villa, wo die Cyborgs des Black Skull auf Euch warten. Kämpft Euch bis zum Wächter durch und Ihr trefft 0012: Den 12. Cyborg, der kreiert wurde, um 009 zu töten. Das erinnert an Terminator! Das Spiel ist zu 95% fertiggestellt, soll um Weihnachten herum in Japan erscheinen und auch hier offiziell herauskommen; wann genau, ist allerdings noch ungewiß. Wir halten Euch auf dem Laufenden!



● Japanische Spielzeug- und Videospiele-Freaks waren ganz aus dem Häuschen, als dieTokyo Toy Show in die Stadt einzog. Sega machte großen Eindruck mit seinem neuesten Software, u. a. dem geheimen Rolling Thunder 3. Mich persönlich haben die leicht bekleideten Tänzerinnen am meisten beeindruckt...

● Ein weiteres eindruckvolles Ballerspiel soll bald in Japan veröffentlicht werden. In Bari-Arm gibt es mehr Bösewichter und Power-Ups als je zuvor und die Grafik kann sich mit der von Ranger-X messen.

● In unserer letzten Ausgabe haben wir ja schon im CES-Report über Sonic Chaos berichtet und hier kommt noch eine Neuigkeit für Game Gear-Besitzer: Sonic and Tails GG wird zur Zeit als 4MBit-Version hergestellt! Ihr könnt entweder Sonic oder Tails kontrollieren, was auf dem Game Gear zum ersten Mal möglich ist.

● Das aufregendste Mega-CD-Projekt zur Zeit ist das inzwischen zu 60% fertiggestellte Popple Mail, ein auf einem Zeichentrickfilm basierendes Rollenspiel. Die dünne Info, die über das Spiel im Umlauf ist, läßt darauf schließen, daß es einer Manga-Filmumsetzung ähnelt und leider wegen des japanischen Textes für uns praktisch unspielbar ist, aber man kann nie wissen...

● Bis jetzt hatten Mega Drive-Besitzer keine besonders große Auswahl an Quiz-Spielen. Jetzt aber gibt es Party Quiz Mega Q, ein Game, das es einer Gruppe von Partygästen ermöglicht, in ihrer höchsteigenen Quiz-Show aufzutreten. Die Grafik vermittelt eine realistische Studioumgebung, doch der japanische Text ist sehr störend, was die Chancen, daß das Spiel hierzulande offiziell erscheinen wird, sehr verringert.

● Das beste farbige Handheld, das Sega Game Gear, hat nun offiziell mehr als 1 Million Stück an den Mann gebracht. Diese Zahlen wurden Ende Juni des Jahres bekannt und fielen mit der Veröffentlichung des neuen Sonic The Hedgehog 2-Packs zusammen. Zieht man die neuen 4MBits fürs Game Gear in Betracht ist es bis zum Verkauf von 2 Millionen Exemplaren wohl nicht mehr weit...

VORSCHAU

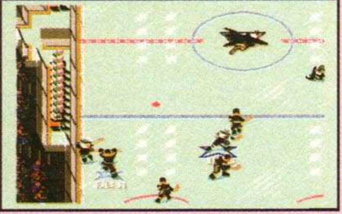
AUF NEUERSCHEINUNCEN FÜR DIE SEGA SYSTEM

Herzlich willkommen zu unserer neuen Rubrik "Vorschau". Hier erfahrt Ihr über die letzten Spiele-News. Wir schauen jeden Monat den besten Software-Firmen über die Schulter, um Euch die heißesten Spiele und Neuigkeiten brandaktuell zu präsentieren.
Diesen Monat haben wir eine Menge fürs Mega-CD und Mega Drive, leider aber nur wenige 8MBit-Spiele. Hauptsächlich deshalb, weil die meisten Spiele, über die wir Infos bekamen oder die wir schon selbst gespielt haben, ausschließlich für diese beiden Formate entwicklelt wurden. Die Firmen wissen aber Bescheid und haben versprochen, zukünftig auch wieder mehr 8MBit-Spiele zu liefern.



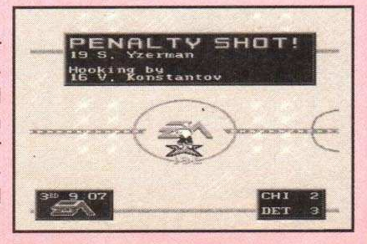
NHL '94

EA * September * ca.DM 120,- * 8MBit



Der Name mag sich geändert haben, aber diese Hockey-Simulation steht in der Tradition von EAs berühmten Eishockey-Spielen. Sowohl NHL als auch die Profi-Eishockey-Spielervereinigung (NHPA) haben EA bei der Entwicklung unterstützt, so daß brandaktuelle Informationen über die Spieler in Packung und Spiel enthalten sind. Es handelt sich hierbei um ein weiteres EA-Produkt, daß im firmeneigenen 4-Spieler-Modus läuft. Ihr könnt hier also gleichermaßen im 2 gegen 2 Modus und im Standard 2-Spieler Modus mit dem Puck kämpfen. Eine Team-Option steht ebenfalls zu Verfügung.

Neu an diesem Spiel ist der manuell gesteuerte Torwart: Anstelle der bislang per Zufallsgenerator gesteuerten Torhüterbewegungen, erlaubt die neue Version manuell gesteuertes Ducken, Hechten und sogar gezielte Fußabwehr. Ihr habt außerdem auch eine Penalty-Option innerhalb des Spiel, eine seperate Penalty-Option (falls Euer Score grad mal im Keller ist), eine neue Zuschauer-Animation und viele neue Checking-Bewegungen.



Ihr könnt bis zu sieben Spieler abspeichern. Alle Spieler-Leistungen und Statistiken sind aktualisiert worden und neuen Sound gibt´s obendrauf. Wenn Ihr NHLPA Hockey´93 schon gut fandet, solltet Ihr Euch dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen.

GAUNTLET 4

Tengen * Oktober * ca. DM 110,- * 8MBit



Dies ist einer der ersten nicht-Sega Titel, der den 4-Spieler-Adapter benutzt. Der Spielhallenautomat war seinerzeit ein Riesenerfolg und dieses ist ein weiteres Spiel, das darauf abzielt, der Original-Version möglichst nahe zu kommen. Thor, Thyra, Merlin und Questor kämpfen sich ihren Weg durch ein hartes Universum auf der Suche nach magischen Schlüsseln. Hunderte von Labyrinthen sind zu überwinden und es gibt mehr Gegner als jemals zuvor. Neu in diesem Spiel in ein Wettbewerbsmodus, so daß Ihr entweder im 2 gegen 2- Modus gegeneinander oder im 4er-Team gegen den Computer spielen könnt.

JAMES BOND

Domark * Oktober * ca. DM 90,- * 2MBit



Bond, James Bond ist wieder da! Nachdem es schien, als hätten wir Jahre gewartet, ist Bond endlich auf dem Hand-Held. Einmal mehr muß 007 es mit seinem alten Erzrivalen Professor Greypen aufnehmen und den finsteren Mega-Irren daran hindern, die Kontrolle über die Welt zu übernehmen. Es gilt, vier Missionen zu erfüllen und Ihr müßt Euch auf insgesamt zwölf verteufelt angelegten Stufen in dunkler Athmosphäre durchschlagen.

RAGNAROK



Gametek * November * ca DM 120,- * 4MBit



Ragnarok hat seine Wurzeln in der nordischen Mythologie. Es steht für den Zeitenwechsel vom alten ins neue Jahr - die Zeit also, in der die Götter ihre blutige Schlacht austragen.

Bevor allerdings irgendjemand getötet werden kann, muß er zuvor bei einem Brettspiel, bekannt unter dem Namen Königstafel, verloren haben. Dieses Spiel in eine Mischung aus Schach und dem chinesischen Go, Strategie-Fans kommen also voll auf ihre Kosten. Es gibt zwei verschiedene Versionen des Spiels, die eine etwas einfacher als die andere. Zwei Spieler können gegeneinander antreten, oder ein Spieler wählt sich einen Bildschirmgegner. Ragnarok fällt aus dem Rahmen der üblicherweise fürs Mega Drive angebotenen Spielarten, so daß es eine echte Bereicherung für das Produkt-Sortiment darstellt.

DASHIN' DESPERADOS

Import * Oktober * ca. DM 120,- * 8MBit *



Die Dashin´ Desperados treten in die Fußstapfen aller erfolgreicher Komödiantenduos. Unglücklicherweise lassen sich mit Namen wie Will und Rick nicht mal mehr Hinterwäldler beeindrucken.

Als eine gewisse Miss Jenny in der Stadt auftaucht, stehen unsere beiden Helden vor der größten Herausforderung ihres Lebens. Sie verlieben sich prompt unsterblich in die fatale Schöne. Blödsinnigerweise beginnt ihre Freundschaft darunter zu leiden. So brechen beide zu einer Expedition rund um die Welt auf, jeder in der Hoffnung, der Erste bei Miss Jenny zu sein. Das Spiel läßt sich sowohl im 2-Spieler-Modus gegeneinander ,alsauch allein gegen einen CPU - Rick spielen. Wer wird den Wettlauf gewinnen?

EA SOCCER

EA * Dezember * ca. DM 130,-* 16MBit *

MEGA DRIVE

Obwohl Electronic Arts für seine hervorragenden Sportsimulationen berühmt ist, ist dort bis heute keine einzige Fußball-Simulation erschienen. EA Sports Soccer, welches Ende November erscheinen soll, zielt darauf ab, alle bisher erschienenen Fußballspiele alt aussehen zu lassen. Wenn man EAs 4-Spieler-Adapter benutzt, stehen über 40 Teams zur Verfügung, jedes mit seinem individuellen Können und Stil. Die Teams sehen nicht nur aus wie ihre lebenden Vorbilder, sie spielen auch so. Dieses Spiel, so die Werkspoeten von EA, wird für Fußball sein, was Bulls vs. Blazers für Basketball ist.

Die Spieler können zwischen offensiven und defensiven Strategien wählen, sowie die Mannschaftsaufstellungen variieren. Eine Auswahl unter verschiedenen Platzverhältnissen garantiert ein Höchstmaß an Authentizität, selbst der Sound paßt sich den unterschiedlichen Verhältnissen an. Über 2000 verschiedene Spieler-Animationen sorgen dafür, daß Ihr wirklich jede denkbare Bewegung auf dem Spielfeld mit dem Mega Drive umsetzen könnt.

Im Gegensatz zu den meisten Fußballspielen der Vergangenheit, bringt die 3D – Sicht von EA Soccer mehr Tiefe und Spielbarkeit als die übliche, scrollende Seitensicht. Außerdem habt Ihr bei diesem Spiel die Wahl zwischen Simulations- und Actionmodus, beides spielbar im Einzel- bzw. Turnierwettkampf.





WOLFCHILD

Virgin * Oktober * ca. DM 90,- * 2MBit *

MASTER SYSTEM

Bereits auf Mega-CD erschienen (und als Flop befunden) nähert sich die 8MBit-Version der Fertigstellung. Ihr seid der Sohn von Saul Morrow, eines talentierten Wissenschaftlers, der von den Mächten der Finsternis entführt wurde. Dank dem Vermächtnis Eures Vaters seid Ihr in der Lage, eines seiner Experimente zu wiederholen. Dadurch ändert Ihr Eure Erscheinung und verwandelt Euch halb Mensch, halb Wolf. Es ist nun Eure Aufgabe, Paps zu retten und der bösen Terroristengruppe Chimera ein Ende zu setzen. Es gibt eine Menge Geheimkammern zu entdecken und zu erforschen und auf Eurer Rettungsmission müßt Ihr Euch durch fünf Plattformebenen kämpfen, jede vollgespickt mit mordenden Fieslingen. Wenn man berücksichtigt, daß die hier vorliegende Variante nur Master System-Technik enthält, läßt sie sich durchaus zu ihrem Vorteil mit dem Mega-CD-Original vergleichen. Wolfchild ist zumindest auf den ersten Blick ein Kandidat für eine 8MBit-Hit.



ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL

Sony * November * ca. DM 110,- * CD

MEGA CD



Sunday Night Football, genau wie Basketball Tonight, ist in den USA eine populäre TV-Sportsendung und so hat sich Sony entschieden die Show in ein Football Spiel zu übertragen. Wählt Euch ein 28er Team und steigt in Amerikas erste Profi-Football-Liga ein. Im Spiel sind digitalisierte Ausschnitte sowohl von der TV-Show, alsauch aus richtigen Football-Spielen enthalten.

ROBOCOP v TERMINATOR

Virgin * November * ca. DM 130,- * 16MBit *

MEGA DRIVE



Virgin hat ja bereits The Terminator auf CD herausgebracht, aber nun folgt etwas ähnlich Spektakuläres auf dem Mega Drive. Robocop vs Terminator sieht den Robocop in seiner härtesten Mission: Vernichte den Terminator.

Sowohl Robocop als auch Terminator haben bereits oder werden in Kürze ihre eigenen Konsolen herausbringen (Robocop 3 - Acclaim), sind aber noch nie auf einem Chip gemeinsam aufgetreten. Auf acht Leveln muß sich unser Supercop den Weg freischießen, um am Ende eines jeden auf einen Chef-Terminator zu treffen. Wie nicht anders zu erwarten, sind die Stufen ein einziges Gemetzel. Millionen Gegner sind zu killen und das Blut fließt in Strömen. Die Grafik ähnelt sehr der CD-Version von Terminator, d.h. sie ist wirklich fantastisch. Wer diese Art Spiel mag, wird hier wohl voll auf seine Kosten kommen.

THE INCREDIBLE HULK

US Gold * November * ca. DM 120,- *16MBit *

MEGA DRIVE



Der Hulk hat sich als Comic bereits über 100 Millionen mal weltweit verkauft, so daß es eigentlich niemanden überraschen kann, daß er nun auch erstmals im Video-Spiel zu sehen ist. Auf dem Mega Drive erscheint das Spiel im November und wird kurze Zeit später auch für das Master System erhältlich sein. Obwohl es von der Anlage her ein einfaches, 5-stufiges Plattformspiel sein wird, verpricht US Gold uns eine hochbewegliche Hulk-Figur mit vielen verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsgriffen. Das Spiel soll erstklassige Sprite-Animation und viele 3D-Grafiken enthalten: Der Hersteller hofft, einen echten Winter-Hit zu landen.

GUNSHIP

US Gold * Dezember * ca. DM 110,- * 8MBit *

MEGA DRIVE



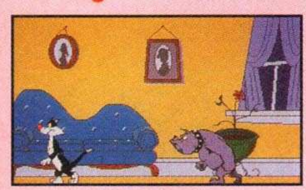
Gunship hat wenig mit dem alten PC-Klassiker von MicroProse gemeinsam. Obwohl auch dieses Spiel einige Simulations-Sequenzen enthält, basiert die Action hier hauptsächlich auf einem scrollenden Baller-Spiel. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen AH-64A Apache Chopper und nehmt am Kampf um den Luftraum teil. Dazu steht Euch ein ganzes Waffenarsenal zur Verfügung. Eure Gegner bestehen hauptsächlich aus S-60 Panzern, Flugzeugkanonen und Bodentruppen. Übrigens handelt es sich hier um die gleichen Helikopter und Truppen, die bei der Operation Wüstensturm zum Einsatz kamen.

SYLVESTER AND TWEETY

Tecmagic * November * ca. DM 130,- * 16MBit







Gerade fertiggestellt für Mega Drive, Master System und Game Gear, folgt Sylvester and Tweety den chaotischen Streichen dieser alten Erzrivalen. Sylvester kann es kaum erwarten, Tweety in seine schmierigen Pfoten zu bekommen. Aber vor das Vergnügen haben die Katzengötter den Schweiß gesetzt. Diverse Hindernisse sind für unseren Kater zu überwinden, bevor er auch nur in die Nähe seines gefiederten Freundes gelangt. Eines dieser Hindernisse ist Spike, sein am meisten gefürchteter Feind. Dem Spiel merkt man die 16 MBit-Technik sofort an. TecMagik benutzt den Extraspeicher für zeichentrickfilmähnliche Animationen, insbesondere beim Hauptsprite, Kater Sylvester. Ihr könnt vor allem auf den Teil gespannt sein, in dem Tweety eine ganze Pulle Jackyll and Hyde-Elixier frühstückt und sich daraufhin entsprechend verwandelt. Katzenleben ist eben reiner Streß. Über technische Einzelheiten ist noch wenig bekannt, aber das Spiel wird mit Sicherheit ein Muß für alle Sylvester-Fans.

CLIFFHANGER

Sony * Dezember * ca. DM 120,- * CD *






Gabe Walker ist mit Sicherheit der vertrauenswürdigste Kletterer, den man sich wünschen kann, aber nach einem schicksalschweren Unfall hat er sein Selbstvertrauen völlig verloren. Unfähig, die Bergwelt weiter zu ertragen, flieht er in die Großstadt. Gabe beginnt, sein Leben neu zu organisieren. Um ein paar seiner Klamotten einzupacken, kehrt er noch einmal in seine Berghütte zurück und wird natürlich prompt in eine Rettungsaktion hineingezogen. Von den Überlebenden weiß man nur, daß es sich um rücksichtslose Kriminelle handelt.

Bei Cliffhanger handelt es sich um die von Sony gepflegte Mischart von Action- und Ballerspiel. Ein super Sound und die obligatorischen Video-Sequenzen fehlen natürlich auch hier nicht. Im gleichen Monat soll übrigens auch die Mega Drive-Version erscheinen.

ROAD RUNNER

Sega * Oktober * ca. DM 90,- * 4MBit *

Wer jemals das Vergnügen hatte, die alten Zeichentrickserien im TV zu sehen, wird sich mit Sicherheit an den Road Runner und seinen kongenialen Gegenspieler Kojote Karl erinnern. Solltet Ihr das vepaßt haben, keine Bange, denn beide präsentieren sich im Oktober auf dem Mega Drive. Das Spiel folgt im wesentlichen den alten Cartoons, so daß Ihr Euch auf ein echtes Slapstick-Abenteuer freuen könnt. Meep, Meep!!

PINK PANTHER

Tecmagik * November * ca. DM 110,- * 8MBit *



Paulchen Panther hat sich entschieden, ein Filmstar zu werden. Hochmotiviert nimmt er an einer lokalen Probe teil. Unglücklicherweise hatte Inspektor Clouseau denselben Geistesblitz. Als er nun unser Paulchen entdeckt, flippt er völlig aus. Nachdem er im Set völliges Chaos angerichtet hat, beschließt er, das Problem Paulchen endgültig aus der Welt zu schaffen. Das Spiel ist fast genauso witzig wie das Original und hat zudem noch Henry Mancinis originalen Soundtrack.

ASTERIX AND THE MISSION

Sega * Oktober * ca. DM 120,- * 8MBit *



Der berühmte Comic-Held feiert seine Mega Drive-Premiere im Oktober. Die neue Konsole ist ein völlig anderes Spiel als die bekannte Master System-Variante.

Asterix and the Mission ist ein plattformorientiertes Adventure-Spiel, in dem Ihr die berühmte Comic-Figur durch eine Anzahl verschiedener Ebenen führen müßt. Dort trefft Ihr auf weitere aus dem Comic bekannte Figuren. Das Spiel läuft im Wesentlichen wie ein Zeichentrickfilm ab, mit hellem, poppigen Hintergrund - das Spiel dürfte also vor allem die Nachwuchsriege unter den Joystickakrobaten ansprechen.

Mit seinen detaillierten Sprites und einer exzellenten Spielbarkeit war Asterix bereits auf dem SNES ein Renner. Es ist noch zu früh ,vorauszu sagen, ob die Mega Drive-Ausgabe dieses Spiels dem gesetzten Standard gleichkommt, aber die Aufmachung dieser Cartridge wird über Erfolg oder Mißerfolg am Verkaufstresen entscheiden.

Da Asterix bereits für Oktober angekündigt ist, werdet Ihr bald einen ausführlichen Test in SegaPro lesen können.

ROCKY, BULLWINKLE AND FRIENDS

Import * Oktober * ca. DM 100,-* 8MBit *



Rocky und Bullwinkle, ein Comic aus den Siebzigern, feiert ein Comeback auf dem Mega Drive. Zusammen mit ihren Freunden müssen sie einen gestohlenen Schatz wiederbeschaffen. Geklaut wurde der natürlich vom üblen Duo Boris Badenov und Natascha Fatale. Rocky und Bullwinkle haben unterschiedliche Charakteristika, die bei verschiedenen Gelegenheiten einsetzbar sind. Perfektes Zusammenspiel eröffnet eine Menge Bonus-Stufen, in denen unsere Helden sogar durch die Zeit reisen können und dadurch so manche Hürde umschiffen.



SUPER BASEBALL 2020

EA * September * ca. DM 130,- * 16MBit *

MEGA DRIVE

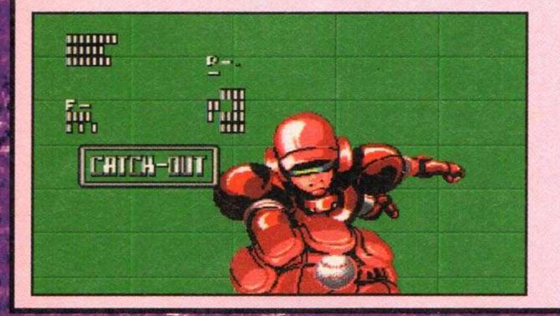




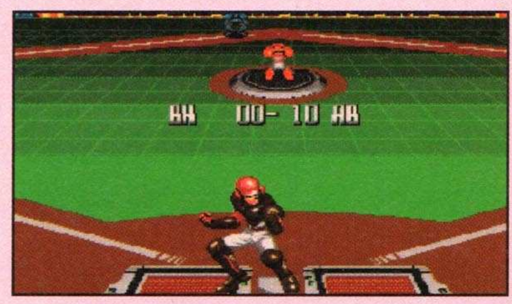
Obwohl Super Baseball ohne Zweifel ein Sportspiel ist, erscheint es dennoch nicht in der Reihe der EA Sportserie. Es handelt sich hier nämlich nicht um eine Simulation des realen Baseball.

Wir schreiben das Jahr 2020. Dies sind nicht die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, sondern man hat die Baseballregeln vergessen. Während die generellen Regeln auch weiterhin Gültigkeit haben, spielen nun Männlein, Weiblein und R2 D2 im selben Team. Na, kommt Euch das nicht bekannt vor? Richtig, es handelt sich hier um eine Konvertierung von EAs erfolgreichem Neo Geo Modul.

Ihr habt die Wahl zwischen vorgegebenen Teams oder Ihr stellt Euch aus vorhandenen Spielern ein eigenes Team zusammen. Es gibt zwölf gespeicherte Teams, jedes besteht aus 16 Einzelspielern. Ihr könnt Eure Teams durch Sammeln von Preisgeldern aufwerten, so daß Ihr selbst aus der letzten Stümpermannschaft noch eine unschlagbare Truppe



machen könnt. Geld verdient man durch Bases, Runs oder Homeruns und durch Rauswerfen gegnerischer Läufer. Das Geld wird dringend für den Einkauf besserer Spieler benötigt. Glaubt ja nicht, daß Ihr die eine oder andere Pfeife mit durchschleppen könnt, für miese Vorstellungen wird das Preisgeld gnadenlos



gekürzt.

Genau wie in Mutant League Football, ist das Spielchen mitunter tödlich. Gemein versteckte Minen auf dem Spielfeld können Euch gelegentlich auch Euren Champion kosten. Das ist zwar nicht gerade sportlich, aber wer hat gesagt das Leben sei fair. Obwohl der 4-Spieler-Adapter nicht unterstützt wird, können zwei Spieler im Team gegen die Computergegner antreten. Eine Paßwortoption garantiert einen Wiedereinstieg in einem höheren Level.

Super Baseball ziehlt darauf ab, die, nun sagen wir mal interessanteren Momente dieses Sports einzufangen und mit neuen Elementen zu verbinden. Eine Sportsimulation will es nicht sein.

ESPN BASEBALL TONIGHT

Sony * November * ca. DM 110,- * CD *



MEGA CD

ESPN Baseball Tonight ist ein populäres TV-Programm in den Staaten und Sony entwickelt gerade ein darauf basierendes CD-Spiel. Obwohl es hauptsächlich für den Verkauf in den USA bestimmt ist, wird es wohl auch den Weg zu uns finden. Wählt Euch Eure Stars aus über 28 Teams aus und steigt in die Major League des Baseballs ein. 15.000 digitalisierte Spieleranimationen stehen in dieser Simulation zur Verfügung und garantieren actiongeladenen Spielspaß. Eine Herausforderung für EAs etablierte Sportsimulationen.

CHAMPIONSHIP KARATE

Import * Oktober * ca. DM 110,-* 8MBit



MEGA DRIVE

Das Mega Drive hat schon viele Hau-drauf-Spiele gesehen, aber wohl noch nie eine Mann-gegen-Mann Karatesimulation. Championship Karate erlaubt es Euch nicht nur, Euren Kämpfer auszuwählen, Ihr könnt sogar Euren Kampfstil bestimmen. Ziel dieses Spiels ist die Einladung zur Kumate-Meisterschaft, aber vorher muß erstmal trainiert werden. Nur die besten Kämpfer der Welt dürfen hier antreten!

REBEL ASSAULT

Import * Dezember * ca. DM 110,- * CD

MEGA CD

Obwohl an der CD-Variante hart gearbeitet wird, ist Star Wars bislang noch nicht auf dem Mega Drive erschienen. Das Imperium ist stärker als je zuvor, doch langsam rührt sich der Widerstand. Die Rebellen sammeln ihre Truppen, um das Imperium zu vernichten aber die Chancen auf den Sieg stehen schlecht. Vielleicht werden sie es aber doch schaffen. Ihr seid Teil der Rebellionsluftwaffe und müßt Euch Euren Weg sowohl durch das All als auch auf fremden Planeten finden. Obwohl das Spiel erst zu 15% fertiggestellt worden ist, zeigt es bereits erstaunliche Flugszenen mit einer detaillierten Grafik, wie sie bisher wohl noch nie auf CD gesehen wurde. Natürlich fehlen auch digitalisierte Filmeinlagen nicht, so daß das Spiel sich vermutlich ganz oben auf Eurem Weihnachtswunschzettel wiederfindet.



PITFIGHTER II

Tengen * Oktober * ca. DM 110,- * 8MBit *

MEGA DRIVE

Pitfighter gilt unter den Mega Drive-Spielen als absoluter Klassiker, aber wir waren von der Fortsetzung doch überrascht. Schließlich ist das Original ja doch schon recht alt. Der Vorläufer war wohl eines der besten Kampfspiele zu seiner Zeit, aber die Beweglichkeit der Figuren war damals doch noch recht eingeschränkt. Pitfighter II muß schon eine Menge bieten, um mit Spielen wie Mortal Kombat oder Streetfighter II mitzuhalten. Obwohl hier viele Elemente vom Original eingebaut wurden, gibt es doch viel mehr Charaktere als erwartet. Lassen wir uns also von der neuen Grafik überraschen, die hoffentlich den Mortal Kombat-Stil fortsetzt.

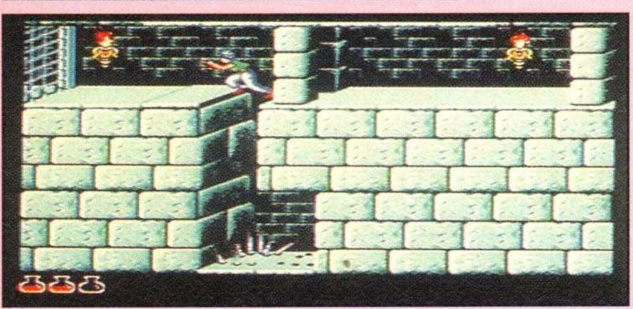


PRINCE OF PERSIA

Tengen * Oktober * ca. DM 110,- * 8MBit





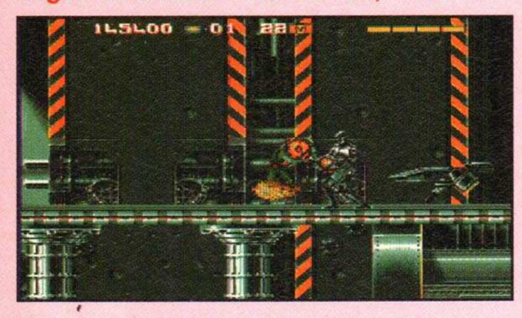


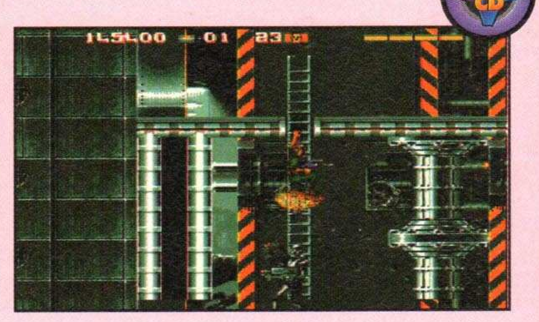
Dies Spiel ist schon auf allen Sega-Formaten außer dem Mega Drive erschienen. Diese Version hat sich aus dem einen oder anderen Grund um ca. 9 Monate verschoben. Eine schwere Geburt also. Es hat den gleichen Inhalt wie die anderen Versionen: Ihr müßt des Sultans Tochter retten, bevor sie das Schicksal ereilt und sie den Großwesir heiraten muß. Ihr habt dazu exakt eine Stunde Zeit, doch die Soldaten des Großwesirs schrecken vor nichts zurück, Euch an der Erfüllung der Aufgabe zu hindern. Um eine realistische Animation zu schaffen, wurden die Charaktere gefilmt und die Programmierer bearbeiteten die Standbilder. Dies sieht nicht nur großartig aus, es erlaubt auch eine bessere Beweglichkeit vor allem des Hauptsprites. Bei seinem Erscheinen auf den anderen Formaten war dieses Spiel ein großer Erfolg und verkauft sich bis heute gut. Von der neuen Version ist ähnliches zu erwarten.

THE TERMINATOR

Virgin * November * ca. DM 130,- * CD

MEGA CD





Vor gut einem Jahr zuerst auf der 16 Bit Konsole erschienen, ist das Spiel schon damals hochgelobt worden. 89% in der Profile sprechen für sich und machen Appetit auf die CD-Version. Abgesehen vom größeren Umfang wurde auch die Grafik neu bearbeitet und nach jedem Level gibt es eine filmartige Einlage. Die Story hält sich ans Original - als Kyle Reese müßt Ihr Sarah Connor retten, bevor der Terminator sie erreicht. Auf den insgesamt zehn Leveln könnt Ihr zwischen verschiedenen Waffen wählen. Der absolute Hammer ist aber der Sound. Rock vom Feinsten und natürlich in CD-Qualität. Plattform-Action Fans werden begeistert sein. Das Spiel ist zwar eine reine Ballerei und entspricht nicht gerade dem Geist der Neunziger, aber es ist wirklich brilliant gemacht und keineswegs übertrieben brutal.

PELE

Accolade * Dezember * ca. DM 110,- * 8MBit *



Mittlerweile scheint es zum guten Ton zu gehören, seine eigene Fußball-Simulation auf den Markt zu bringen. Da will natürlich auch Accolade nicht im Abseits stehen. Doch während sich andere Firmen vor allem auf umfangreichere und bessere Techniken konzentrieren, setzt diese Firma wohl mehr auf die Sportpersönlichkeit, um ihr Produkt an den Mann zu bringen. Pele war der größte Fußballspieler eines ganzen Jahrzehnts und Accolade scheint zu hoffen, daß sein Ruf die Arbeit der Programmierer ersetzen kann!

RACE DRIVIN´

Tengen * Oktober * ca. DM 120,- * 8MBit

MEGA DRIVE

Race-Fans aufgepaßt! Race Drivin´ bietet nicht nur den Rennspaß auf drei verschiedenen Strecken, es bietet Euch sogar die Möglichkeit, Euren eigenen Race-Track zu entwerfen. Während Ihr Euch bei den üblichen Rennspielen an die Strecke halten müßt, bietet dies Spiel Off-Road Abenteuer pur. Darüber hinaus gibt es einen Stunt-Track, wo Ihr Loopings und andere trickreiche Sprünge üben könnt. Durch diese vielen Extras ragt Race Drivin´ eindeutig aus dem Einerlei des ewigen Kreisverkehrs heraus.



AWESOME POSSUM

Tengen * Dezember * ca. DM 110,-* 8MBit *

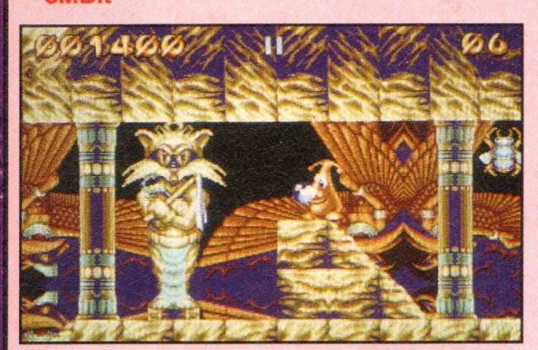
MEGA DRIVE

Je mehr die Software Firmen sich auf die Suche nach eigenen originellen Spieleideen begeben umso obskurer werden die Charaktere. Tengens neuestes Spiel präsentiert uns eine Beutelratte, die verhindern will, daß ihr geliebter Regenwald abgeholzt wird. Es gilt vier Ebenen zu retten, denn genau wie der Regenwald sind auch Ozeane und Städte schutzbedürftig. Unsere Beutelratte muß auf ihrem Weg recyclebare Gegenstände sammeln und Kettensägen vermeiden.



PUGGSY

Psygnosis * September * ca. DM 110,- * 8MBit



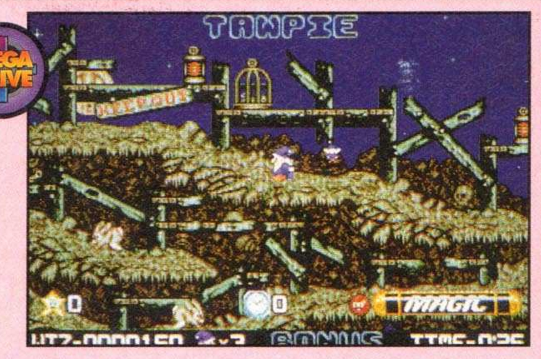


Puggsy mag ja etwas abartig aussehen, aber er ist ja schließlich ein Alien. Er hat auf einem fremden Planeten eine Bruchlandung hingelegt und die nicht gerade freundlichen Einwohner haben sich mit seinem Raumschiff aus dem Staub gemacht. Alles was er will, ist die Rückkehr auf seinen Heimatplaneten, aber bevor er sein Schiff nicht gefunden hat, kommt er von diesem Nest einfach nicht weg. Puggsy hat schon so eine Idee, wo sich sein Raumschiff befindet, aber bevor er sich nicht durch 6 Level mit den entsprechenden Obermotzen gekämpft hat, wird er sein Schiff nie wieder sehen.

Puggsy ist ein weiteres Plattformaction-Spiel von Psygnosis und spielt in über 60 Leveln. Um jeden Level zu beenden, muß unser Held ein Puzzle lösen (ähnlich wie in Fantastic Dizzy). Jeder Gegenstand über den Puggsy stolpert, kann für sein Weiterkommen auf die eine oder andere Art wichtig sein. Die Probleme können auf unterschiedlichen Wegen gelöst werden. Das verspricht einen flexibleren Spielablauf und bringt interaktive Elemente ins Spiel. Hört sich interessant an!

WIZ´N´LIZ

Psygnosis * Oktober * ca DM 110,-* 8MBit *



Wiz´ n´ Liz sind fest davon überzeugt, die besten Zauberer auf dem ganzen Planeten zu sein, aber dies auch nur, weil sie die einzigen sind. Seid Jahren versuchen sie nun, ihre Sprüche zu perfektionieren und trotz einiger Mißerfolge arbeitet ihre Magie im Großen und Ganzen hervorragend.

Sie sind wirklich brilliante Magier, aber in Bezug auf die Bevölkerungskontrolle versagt ihre Kunst. Ihre beiden Kaninchen haben Tausende von Nachkommen produziert und damit de facto den Planeten übernommen. Dummerweise hat auch noch einer ihrer Sprüche aus Versehen die Biester über den ganzen Planeten verteilt. Da die Kaninchen nicht für sich selbst sorgen können, müssen Wiz´ n´ Liz zur Rettung eilen.

Obwohl es sich hier hauptsächlich um ein Plattformspiel handelt, hat es doch viele Unterstufen und viele Puzzles sind zusammenzufügen. Dem Paar stehen über hundert verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, um ihre pelzigen Freunde zu retten. 56 Spielebenen bringen unsere Zauberer durch neun verschiedene Welten. Neben der Kaninchenrettungsaktion gibt es auch noch einen 2-Spieler-Modus, in dem Wiz und Liz gegeneinander antreten können. Jeder Spieler muß dabei eine Anzahl von Buchstaben sammeln, um daraus ein bestimmtes Wort zu bilden. Dies Spiel dürfte vor allem die jüngeren unter Euch interessieren. Erscheinen wird es Ende des Monats.

DINOSAUR FOR HIRE

Import * November * ca.DM 110,- * 8MbBt *



Hier nun das neueste Produkt im Gefolge der Jurassic Park-Manie. Das Spiel basiert auf der Comic-Serie Dinosaurs for Hire. Wählt Euch unter vier verschiedenen Dinos Euren Favoriten. Glaubt aber ja nicht, daß Ihr ihn umsonst bekommt. Ohne Moneten keinen Dino! Wenn Ihr es geschafft habt, einen zu ergattern, setzt ihn ein im Kampf gegen die bösen Mächte. Obwohl die Monster mit Namen wie Archie, Lorenzo, Reese und Cybano ziemlich fies scheinen, können sie doch wirklich nicht so gemein sein, wie sie aussehen.

BRETT HULL HOCKEY

Accolade * Dezember * ca. DM 110,- * 8MBit *

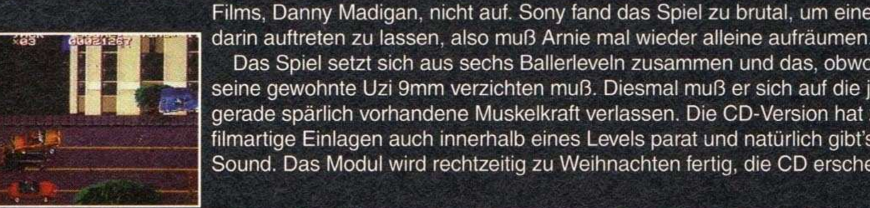


Accolade hat zwar schon eine ganze Reihe Sportsimulationen auf den Markt gebracht, dies ist aber ihr erstes Hockey-Spiel. Brett Hull ist in den USA ein berühmter Hockey-Spieler und sein Name soll das Interesse der echten Hockey-Fans wecken. Das Spiel steckt noch mitten in der Entwicklung, soll aber etwa zeitgleich mit NHL '94 herauskommen.

LAST ACTION HERO

Sony * November * ca DM 120,-* CD *

Bestimmt habt Ihr in anderen Zeitschriften bereits über Last Action Hero gelesen, aber dabei dürfte es sich vor allem um den Film gedreht haben und nicht um das Spiel. Um Euch wie immer auf dem Laufenden zu halten, haben wir Screenshots für Euch ergattert. Obwohl sich das Spiel eng an die Vorlage hält, taucht der Co-Star des Films, Danny Madigan, nicht auf. Sony fand das Spiel zu brutal, um einen Jugendlichen darin auftreten zu lassen, also muß Arnie mal wieder alleine aufräumen.



Das Spiel setzt sich aus sechs Ballerleveln zusammen und das, obwohl Arnie auf seine gewohnte Uzi 9mm verzichten muß. Diesmal muß er sich auf die ja auch nicht gerade spärlich vorhandene Muskelkraft verlassen. Die CD-Version hat zusätzlich noch filmartige Einlagen auch innerhalb eines Levels parat und natürlich gibt's einen irren Sound. Das Modul wird rechtzeitig zu Weihnachten fertig, die CD erscheint im Januar.





Sonic CD

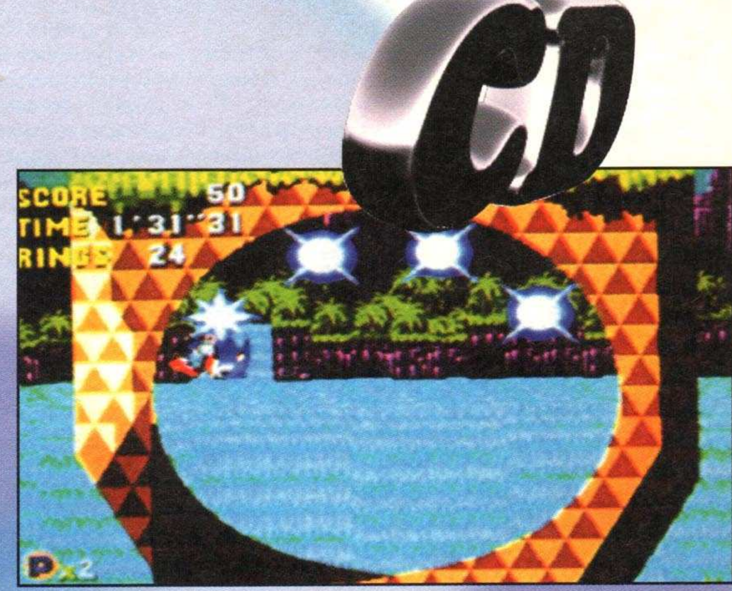
Oh no! Sonic ohne Ende! Zum Glück können wir von dem flinken Igel gar nicht genug bekommen, oder? Das coolste Sprite dieses Planeten soll uns zu Weihanchten ins Mega-CD schneien. Wir konnten es natürlich nicht abwarten und haben uns an seine Fersen geheftet. Hier lest Ihr alles über den neuen Sonic!

HEAVY METAL

Um sein übles Ziel zu erreichen, hat Robotnik heimlich einen Roboter entwickelt, der schneller ist als Sonic. Er sieht unserem Helden zwar ähnlich, kann sich aber viermal (!) schneller fortbewegen – allerdings nicht lange. Dr. Robotnik ist davon überzeugt, daß sein gutes Aussehen diese "Schwäche" wettmacht. Wenn man zuviel von einem Roboter dieser Größe erwartet, so meint er, kann das Ergebnis nur häßlich sein. Metal Sonic dagegen sei schön, durchgestylt und immer noch recht brauchbar.

Metal Sonic sieht nicht nur gut aus, er hat auch einiges im zentralen Elektrodenkasten. Er hat drei Rechnereinheiten, die in ständiger Verbindung miteinander stehen! Gemessen an den Logikfähigkeiten der neuen Maschine war Mecha Sonic aus Sonic 2 nur eine lächerliche Vorstufe. Wer nicht glaubt, daß Metal Sonic eine echte Gefahr für unser Stacheltier darstellt, kann sich hier selbst überzeugen:

Datenblatt Metal Sonic
Größe: 765,4 mm
Gewicht: 125,2 kg
Hauptprozessor: LISP AI, Eggman Custom Chip (3)
Logische Berechnungen laufen über ein Fuzzy-Logic-System im Prozessor ab, das neutrale Denkabläufe simuliert.
Nebenprozessor: Neo-SFX-DSP-Chip zur Kraftkontrolle (5 Sätze in jedem Körperteil), NEXT RISC-Chip III für Sichtkorrekturen (8 Stück in den Augen, RGB-Trennung).
Kamera: Micro Delaware-CCD
Rahmen: Monocoque-Chitin
Haube: Verstärktes blaues Chitin, Tektit
Hauptmotor: 250 Kubik, Vierventil-Algon-Zündung. Maximalleistung: 55 PS bei 6800 U/min. Maximales Drehmoment: 7,54 kg/m - 400 U/min.
Hilfsmotor: Tessla-Kraft: Spulletingsgenrator. Maximalleistung: 256 KW.



Die große Neuheit? Wohl nicht, denn den Looping bei voller Geschwindigkeit hat Sonic schon in den Modulen locker hinbekommen.

Sonic kehrt gerade von einem einjährigen Urlaub im All zurück. Leicht außer Kondition, hat er keine Ahnung, was und wo sich Dr. Robotnik herumtreibt. Gleich nach seiner Landung auf Little Planet wird der Igel von Amy Rose, einem Fan, gnadenlos verfolgt. Amy ist ein süßer kleiner Igel, dem unser Held natürlich nicht widerstehen kann. Doch plötzlich stößt ein Blitz aus heiterem Himmel hinab, und Amy Rose ist verschwunden. Was tun?

Nach einiger Detektivarbeit vermutet Sonic, daß niemand anderer als Dr. Robotnik hinter dieser Schweinerei stecken kann. Die Pflanzen sind tot, und alle Tiere haben Angst, aus ihrem Bau zu kommen. Wenn Sonic nichts dagegen tut, wird Little Planet sterben.

Die Welt erscheint nur einmal im Jahr über dem Nimmerleinssee und bleibt dort einen Monat lang. Little Planet wird auch Kiseki



Jaaa, so macht das Leben Spaß. Hoch, höher und noch weiter geht es mit dem Tragegas. So könnte Sonic ewig weiterfliegen...

(oder Edelstein- und Wunderplanet) genannt. Auf ihm sind geheimnisvolle Steine versteckt, die den Fluß der Zeit steuern. Offensichtlich hat Robotnik seinen begehrlichen Blick auf diese Steine geworfen und hat vor, mit ihnen die Welt neu zu formen!

PROS

Das Spiel bietet mehr als die Module, vor allem bei den Sprunganimationen. Sonic dreht sich, wenn er von einer



Na bitte, das ist doch was: Eine senkrechte Rampe fürs Lauftraining! Der Pfosten versetzt Euch in die Vergangenheit, andere schicken Euch in die Zukunft.



Ein zu allem entschlossener Igel nimmt vor dem Looping Anlauf. Amy Rose, ich komme!

Sprungfeder hochgeschleudert wird und stürmt auch anders vorwärts. Das Hüpf- und Laufspiel ist immer noch actiongeladen, beeindruckt aber durch verbesserte Grafik und Sound.

Die Sprites wirken durch metallische Töne durchweg wirklicher und dreidimensionaler - und auch roboterartiger. Sie sind nicht mehr so niedlich, dafür viel einschüchternder als in den Modulen. Die Levelendmonster könnten aus jedem SF-Actionspiel stammen und sind für Sonic völlig neu. Fantastisch geraten ist das Intro, das einen tollen Überblick über Sonics Urlaubsjahr gibt.

Die Hip-Hop-Musik vom japanischen Soundmeister Keiko Utoku ist gegenüber den üblichen Soundtrackes eine geniale Abwechslung. Die Sounds werden CD-Qualität haben und die Musik, die wohl die bislang beste auf Mega-CD ist, gut ergänzen.

Neu ist das Element der Zeitreise. Da es im Spiel um Zeitsteine und -reisen geht, müßt Ihr in manchen Abschnitten in die Vergangenheit oder die Zukunft springen. Es wird auch möglich sein, das Spiel auf verschiedene Weise zu beenden – nicht nur, ob mit oder ohne Zeitsteine.

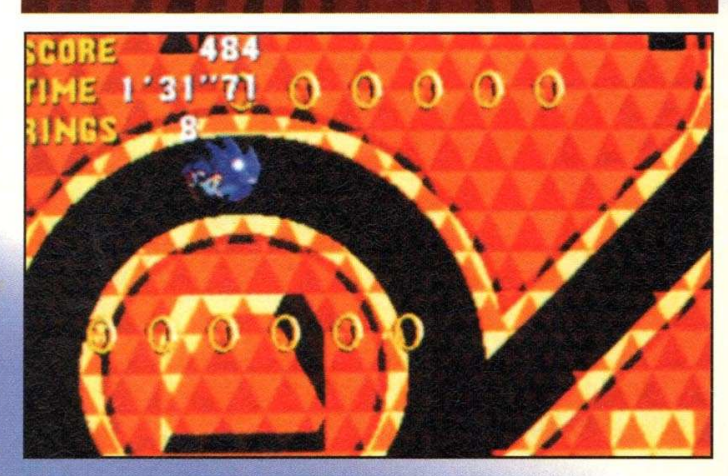


Solche großen, bösen Endgegner gab es bei Sonic bisher nicht. Dieser wandelnde Alptraum meint es ziemlich ernst.

UND LOS GEHT'S

Obwohl erst einige der Level zu sehen waren, können wir Euch schon verraten, welche Zonen das fertige Spiel haben wird. Wie immer, sind Namen recht grafisch, so daß Ihr Euch etwas darunter vorstellen könnt:

Stufe 1: Palmtree Panic Zone
Stufe 2: Collision Chaos Zone
Stufe 3: Tidal Tempest Zone
Stufe 4: Wacky Workbench Zone
Stufe 5: Palmtree Panic Zone
Stufe 6: Stardust Speedway Zone
Stufe 7: Metallic Madness Zone
Stufe 8: Final Fever



Dieses Rätsel lösen wir nicht für Euch- ätsch! Die Ringe in der Mitte erreicht Ihr nur - nein, wartet ab bis zum endgültigen Test.

PROPLAY

Alles, was Sonic bislang ausgemacht hat und einiges mehr wird es im Sonic the Hedgehog CD-Spiel geben. Vollkreis-Loopings, Drehungen, massenhaft Boni und Power-Ups sind vertreten. Wahrscheinlich wird Sonic auch durch eine 3-D-Sequenz düsen dürfen. Auch die absolut genialen Bonsuszenen, die wir hier noch nicht zeigen dürfen, werden in 3-D sein.

Sonic-CD soll das Spiel des Jahres für das Mega-CD werden und es hat trotz solcher Hämmer wie Slipheed VR und Rebel Assault gute Chancen, genau das zu erreichen. Es sollte noch vor Weihnachten im Laden stehen, also müssen wir noch ein bißchen warten. Den vollen Test lest Ihr bald in Sega Pro.









Dizzy, das energiegeladene, pfiffige Superei, ist wieder da! Seit Beginn der Computer-Ära hat er die Spieler auf diversen Systemen begleitet, nun ist er endlich auch für die Sega-Systeme im Kommen. Alles nur Schaumschlägerei? Nicht doch – dieses Ei hat's in sich!



Dizzy ist inmitten der Wüste gestrandet - alleine, ohne eine hilfreiche Menschenseele in der Umgebung. Vielleicht liegt das Geheimnis im Schlüssel?

Die Dizzy-Serie wurde als Gegengewicht zu den brutalen Actionspielen erfunden. Ihr tötet nichts, sondern müßt Euer Köpfchen benutzen, um Gegenstände zu finden, In Euren besitz zu bringen und richtig ein- und abzusetzen! Der böse Zauber Zaks hat die Tiere des Landes in Monster verwandelt und Dizzys Freundin, Daisy, entführt. Das kleine Ei muß losziehen und alles Böse wieder in Gutes vewandeln!

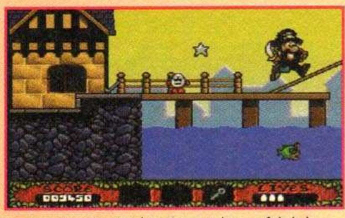
Codemasters beschreibt Dizzy gerne als interaktiven Comic. Es gibt viele Persönlichkeiten, die Interessantes zu sagen, zu verschenken oder zu verkaufen haben. Manche sind weniger freundlich, andere halten wertvolle Tips bereit, ohne die man kaum weiterkommt. In jedem Abschnitt liegen viele Gegenstände herum. Dizzy muß sie richtig einsetzen, um die vielen Rätsel der Welt zu lösen. Außerdem muß er Sterne sammeln, und das nicht zu knapp. Hat er weniger als die überall verstreuten 250 Sterne, braucht er sich gar nicht erst beim Endgegner vorzustellen.

PROS

Fantastic Dizzy ist so groß und komplex, daß Ihr es kaum innerhalb einer Stunde beenden werdet! Ihr braucht viel Erfahrung und Gehirnschmalz, um die riesige Welt zu durchlaufen. Auch ohne Gewalt lockt das Modul mit so viel Action und Rätseln, daß keine Spur von Langeweile aufkommt.

Im Gegensatz zu anderen Action-Adventures braucht Ihr keine bestimmte Punktzahl, um in die vielen Bonusrunden zu gelangen. Ihr lauft einfach hinein! Sie bestehen aus einem Bild, in dem ihr Dizzy oder einen seiner Freunde wie ein Puzzle zusammensetzen müßt, bevor die Zeit abläuft. Schafft Ihr es, winkt ein Extraleben!

Die Dizzy-Spiele waren auf allen anderen Formaten schon ein großer Erfolg und haben einen sehr guten Ruf. Obwohl die Mega Drive-Fassung den anderen 16MBit-Versionen ähnelt, bietet sie mehr Levels und attraktivere Grafik.



Der Pirat sieht zwar mächtig gefährlich aus, verschwindet aber, wenn Ihr ihm eine Buddel Rum bringt.

Auf dem Master System wird es weniger Level und Bonusrunden geben, aber im übrigen soll alles dem 16-MBit-Modul so weit wie möglich gleichen.

PROPLAY

Die Grafiken verbreiten durchweg eine tolle Comicstimmung. Obwohl es anderen niedlichen Hüpfspielen wie Quackshot ähnlich ist, gibt es bei Dizzy viel mehr zu erforschen und entdecken. Außer den Rätseln hält die Plattform-Action Euch ganz schön auf Trab. Auch, wenn Ihr die Gegner nicht töten könnt, ist es ebenso schwierig, ihnen auszuweichen! Dizzy läßt sich hervorragend steuern und wurde, obwohl er klein ist, genial animiert. er wird allen Sega-Fans Spaß machen, denn das Spiel ist niedlich und sehr umfangreich. Es hat zwar schon viele Plattform-, Rätsel- und Adventures auf dem Mega Drive gegeben, aber dieses Spiel ist etwas Besonderes! Haltet Eure Augen offen!

OH, MY DARLING!

Als die Gebrüder Darling 1986 Codemasters gründeten, hatten sie keine Ahnung, wie erfolgreich sie sein würden. Anstatt aus zwei Leuten besteht die Firma heute aus 50 Angestellten und 80 freien Mitarbeitern!

Lustige, einfache und billige Spiele auf Cassetten waren lange Zeit das Markenzeichen der Softwareschmiede. Als die 16MBit-Computer aufkamen, wurden die preiswerten Spiele so beliebt, daß sie oft als Sammlungen herausgegeben wurden und sich immer lange Zeit verkauften.

Erst kürzlich haben Codemasters sich den Konsolen zugewandt. Nach langem, schließlich gewonnenen Lizenzkampf mit Nintendo wurden die ersten NES- Spiele - leider zum Vollpreis – entwickelt. Nach dem Kräftemessen dachten sich die Codemasters das Schummelmodul Game Genie für Mega Drive und Game Gear aus.

Seither haben die Darlings ein Auge auf den amerikanischen Konsolenmarkt geworfen und dort eine Filiale gegründet. Nach den erfolgreichen Micromachines erwarten wir weitere tolle Titel von ihnen.

HE, EIERKOPF!

Obowhl Dizzys Reise endlos lang ist, hat er viele nette Eierköpfe, die ihm weiterhelfen. Schaut Euch diese Bande mal an und entscheidet selbst, ob sie eher hilfreich oder hinderlich sind!

DOZY

Dozy schläft in jeder Lebenslage und ist nur mit einem Wecker aus dem Schlummer zu holen.

DORA

Sie ist die Jüngste und hat ein Faible für Frösche und Süßigkeiten. Sie hat ein Herz aus Gold, aber Vorsicht – die Boxhandschuhe können tödlich sein!

DENZIL

Das coolste Trend-Ei der Stadt! Denzil steht auf seinen Walkman - es könnte schwer werden, ihn zum Abenteuer zu überrreden!

GRAND DIZZY

Er ist vielleicht alt, aber seine Sinne hat beisammen. Besucht ihn, wenn Dizzy ein paar hilfreiche Worte braucht.

DYLAN

Wenn er nicht gerade sein Mantra summt, bewundert Dylan die herrliche Landschaft. Es ist nicht einfach, den Hippie zu konformen Handlungen zu überreden.

PRINCE CLUMSY

Leider ist der gutmütige Thronerbe das schusseligste Ei weit und breit. Trotzdem haben ihn alle gern!

WIZARD THEODORE

Theo hat viele Tränke und Salben, die Dizzy helfen. Er war sein Lehrmeister, aber Dizzys Zauberversuche scheiterten kläglich!

DAISY

Dizzys Liebste ist von Zaks entführt worden. Das heldenhafte Ei muß sie befreien!

PROFIL

Name: Derek Leigh-Giolchrist
Alter: 20
Beruf: Programmierer
Wohnt in: Leamington Spa
Lieblingsessen: Royal Digestive-Kekse (massenhaft Schokolade!)
Lieblingskleidung: Alles, was bequem ist
Lieblingsmusik: Prince, Pink Floyd, The The und Acid Jazz.
Durchbruch: Bekam den ersten Spielevertrag noch als Schüler!
Lieblingsperson: Homer Simpson
Diskologie: Battle Valley (Amiga), Spot (ST), Pub Trivia (Amiga), Magicland Dizzy, Dizzy: Prince of the Yolkfolk, Bubble Dizzy, Captain Dynamo (alle Amiga).

INTERVIEW

F: Was macht Dizzy so liebenswert?

A: Mit Dizzy kann die ganze Familie etwas anfangen. Er hat gerne Spaß, was ihn sehr beliebt macht!

F: Wer hat Dizzy erfunden und hat er sich seither stark verändert?

A: Vor mehr als sechs Jahren haben die Oliver Twins Dizzy auf dem Spectrum entworfen. Der Spielablauf hat sich seither verändert, aber die Figur ist eigentlich dieselbe geblieben.

F: Wer hat entschieden, daß Dizzy ohne Gewalt auskommen soll?

A: Das waren die Oliver Twins. Sie fanden, daß Dizzy dann viel mehr Freunde gewinnen würde und hatten tatsächlich recht. Die Verkäufe und auch das Image haben unglaublich von der Gewaltlosigkeit profitiert! Fantastic Dizzy hat in den USA den Elternpreis gewonnen und wird als Spiel für die ganze Familie besonders empfohlen.

F: Wie lange habt Ihr an Fantastic Dizzy programmiert?

A: Ein volles Jahr!

F: Habt Ihr Pläne für weitere Mega Drive-Dizzys in der Schublade?

A: Im Moment machen wir die letzte Feinarbeit für den Mega Drive-Nachfolger von Fantastic Dizzy. Ich kann Euch noch keinen Namen verraten, aber es wird ganz toll!

F: Sind andere Dizzy-Produkte geplant?

A: Wir werden bald ein CD-Dizzy herausbringen, und er soll vielleicht einen eigenen Comic bekommen!

F: Spielst du nach der langen Programmiererfahrung überhaupt noch gerne?

A: Na klar! Es macht unheimlich Spaß, zu sehen, was andere so machen. Im Moment spiele ich am liebsten Micro Machines, Global Gladiators, Datastorm und Chuck Rock 2.

F: Was wird dein nächstes Projekt?

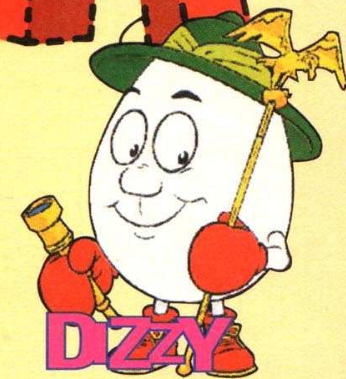
A: Ein streng geheimer Auftrag von Sega, der ungefähr um diese Zeit nächstes Jahr fertig sein wird.



Das ist Dizzys Haus! Wenn er hinauswill, muß er den Schlüssel finden, der deutlich sichtbar im Gebälk versteckt ist!

DAISY

ZY ™





DENZIL

MEGA DRIVE

FANTASTIC DIZZY

CODEMASTERS ● DM 130,- ● OKTOBER

FORMAT	8MBit
SPIELER	1
STUFEN	14
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

ACTION — STRATEGIE

FAULE EIER

Vorsicht vor diesem üblen Haufen! Sie behindern Dizzy, wo sie nur können!

PALASTWACHE

Der abstoßende Troll bewacht den Palast. Er sieht zwar gemein aus, ist aber unter Umständen bestechlich. Versucht es einfach mal!

DER LADENBESITZER

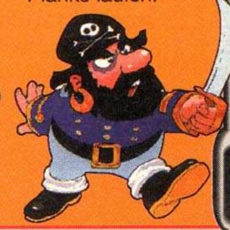
Er verkauft Euch alles, was Ihr braucht, aber es wird Euch eine Stange Geld kosten! An Handeln ist bei ihm gar nicht zu denken.

DER BÖSE ZAUBERER ZAKS

Zaks hat viele Feunde Dizzys entführt, auch Dasiy. Wenn er sie je wiedersehen will, muß er vorher an Zaks vorbei!

SHAMUS

Er ist zwar nicht gerade böse, verlangt aber die unmöglichsten Dinge im Gegenzug für seine Hilfe.



BLACKHEART

Dies ist der gemeinste Pirat, der je die Weltmeere unsicher gemacht hat. Laßt Euch mit ihm ein, und Ihr werdet schnell über die Planke laufen!



NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 9 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 6,2 und 8 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 6 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



Ausgabe 1
DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



Ausgabe 5
DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!



Ausgabe 8
DM 6.50

In dieser Ausgabe: Wie Mega CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews vo Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight (CD), Sewer Shark (CD Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD) Flintstones (MD) und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecco the Dolphi



Ausgabe 9
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 10
DM 6.50

Bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



Ausgabe 11
DM 6.50

Mit dem Mortal Kombat-Spec in aller Ausführlichkeit. Plu einem Preview zu Jurass Park und Infos über die CE Show in Chicago.
Reviews zu: Batman Retur (CD), Snow Bros (MD), Strid II (MD), GP Rider (MS), Gala 2 (GG), Superman (GG) u.v.a

---

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe VERGRIFFEN!	DM 6,50	—	—
Ausgabe 8	DM 6,60		
Ausgabe 9	DM 6,50		
Ausgabe 10	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		

Zwischensumme: DM

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM

Scheck zahlbar an SegaPro DM

Name...

Anschrift...

....

....

....

Bitte schickt dieses Coupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

PRO REVIEWS INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

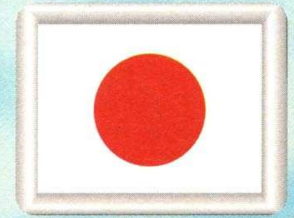
PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

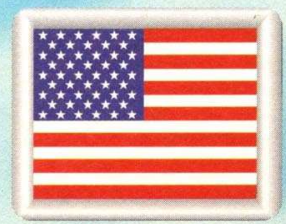
PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN

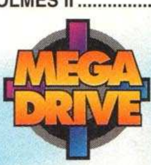

In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich











MEGA DRIVE

Die F-15 Strike Eagle ist eine der schnellsten Militärmaschinen der Welt. Mit Hilfe des Laser-Zielsuchsystems und einem ganzen Arsenal an hochmodernen Waffen, ist dieser Vogel mit einer Technologie ausgestattet, daß es den echten Piloten vorkommt, als wären sie nicht im Luftkampf sondern säßen vor einem Videospiel. Das Lasersystem produziert fernsehartige Bilder, so daß der Pilot sofort entscheiden kann, welcher Gegner als nächster zu bekämpfen ist.

Sechs Spielwelten mit vielen hundert Zielen zeichnen Euren Karriereweg als Pilot. Der Tag an dem Ihr zum Captain befördert werdet, ist der Tag an dem Ihr Euch auch in der letzten dieser Welten bewährt habt. Dies ist das Ziel aller ernsthaften Piloten, bevor sie sich zur Ruhe setzen. Also lehnt Euch zurück und erobert Euch den Himmel mit einen Flug, der Eurer Leben zu neuen Höhepunkten geleiten wird.

MicroProse hatte schon immer den Ruf, im Bereich der Flugsimulatoren höchsten Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. In F-15 Strike Eagle II müßt Ihr Euch durch sechs verschiedene Welten kämpfen und dabei hunderte von vorgegebenen Zielen zerstören. Die Grenzen des Machbaren bei Flugsimulatorkonsolen leuchten jedem ein, der schon einmal das Tastaturdrama bei solchen Spielen auf PC oder Amiga erlebt hat. Bei dieser F-15 Variante müßt Ihr Eure Einstellungen auf diversen Menü-Bildschirmen vornehmen und da das Spiel während dieser Zeit pausiert, kommt der übliche Streß erst gar nicht auf. Ihr braucht also keine Angst zu haben, daß Ihr abstürzt, während Ihr mit den Kontrollen kämpft.

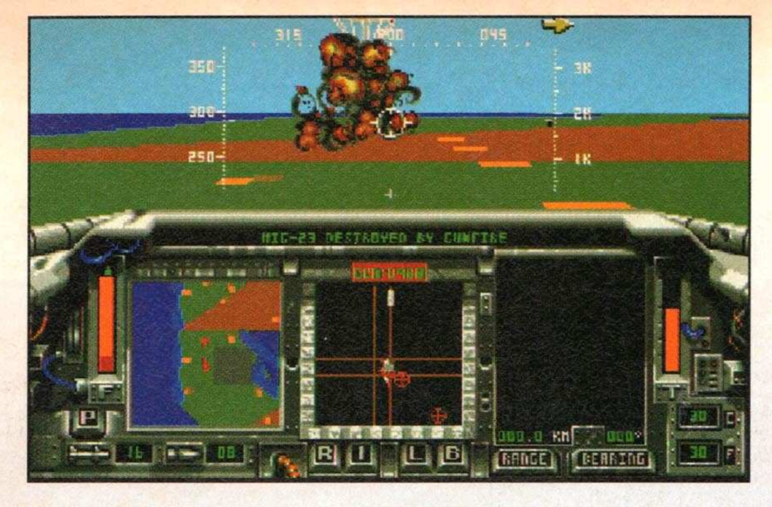
Die Struktur von F-15 entspricht weitgehend dem üblichen Standard, ein reichhaltiges Instrumentenpaneel mit allen erforderlichen Anzeigen steht ebenso zur Verfügung wie eine ganze Liste von Primär- und Sekundärzielen. Auf dem Weg durch die Welten ist es Eurer Ziel, möglichst viele Medaillen zu sammeln und die Rangleiter zu erklimmen. Nach Eurem ersten Erfolg werdet Ihr mit dem Fliegerabzeichen belohnt und zum Leutnant befördert. Der höchst mögliche Rang ist der eines Brigadegenerals, den aber nur die besten und erfahrensten Piloten jemals erreichen.

Um zum Brigadegeneral aufzusteigen, müßt Ihr sehr viel Erfahrung sammeln und Eure Aufgaben ernst nehmen.

Bevor Ihr die Lüfte unsicher macht, müßt Ihr zunächst vier Ausbildungsstufen durchlaufen. Die Anfängerstufe ist relativ simpel. Ihr startet bereits in der Luft über Eurer Heimatbasis und habt unbeschränkten Treibstoff zur Verfügung. Nach der "Pilotenstufe" müßt Ihr dann allerdings schon von der Startbahn abheben und mit fortschreitendem Training wird nicht nur Eure Ausrüstung besser, sondern auch Gegner und Missionen härter.

Es ist wirklich schade, daß die ersten beiden Trainingsstufen mit bereits gestarteter Maschine beginnen, es macht auch als Anfänger mehr Spaß, erst einmal das Starten und Landen crashfrei zu beherrschen.

Der Beginn des Spiel ist eine schnelle und simple Prozedur, in der Ihr Euch eine Spielwelt aussucht und dann Euren Auftrag beginnt. Im Gegensatz zu MiG 29 gib es kein Waffenauswahlmenü, alles was Ihr für die Missionen braucht, ist eine Standard-F-15. Die ist nämlich bereits ziemlich



Die Explosionswolke am Horizont bestätigt Euch, daß Ihr wieder einmal Erfolg hattet. Wenn Ihr genau hinseht, könnt Ihr erkennen, wie sich der Gegner ganz oben im Bild mit dem Fallschirm in Sicherheit bringt.



Auf dem Besprechungsbildschirm werden Euch die Ziele genauso gezeigt, wie Ihr Sie später auch beim Einsatz seht. Auf der Anfänger- oder Pilotenstufe reicht bereits die Zerstörung eines Ziels, um einen Orden zu bekommen, selbst wenn Ihr dabei aussteigen mußtet. Die Position der Ziele sind auf Eurer Karte markiert und wenn sie zu weit entfernt liegen, benutzt einfach den Zeitsprung.

komplett ausgestattet. Es gibt insgesamt fünf verschiedene Waffen, die Alustreifen zur Ablenkung des Feindfeuers eingerechnet. Ihr verfügt über 16 Amraams Luft-Luft-Raketen und acht Mavericks für den Angriff auf Bodenziele. In den Magazinen Eurer Bordkanonen befinden sich 100 Schuß. Sie sind vor allem beim Nahkampf hilfreich.

Beim Start zu Eurer ersten Mission zeigt Euch ein gelber Pfeil den Weg zu Eurem ersten Ziel. Dies ist Eurer Wegepunkt, der vor Beginn der jeweiligen Mission festgesetzt wird. Seid Ihr erst einmal in der Luft, ist es einfach, einen Wegepunkt auszuwählen, der Euch zum Primärziel führt. Die Karte zeigt Euch die Heimatbasis und die zwei Ziele, die zur Erfüllung der Aufgabe zerstört werden müssen. Lange Distanzen überbrückt die Zeitsprung-Option, andernfalls bringt Euch der spritfressende Nachbrenner auf Höchstgeschwindigkeit.

PROTIP Auf dem Besprechungsbildschirm werden Euch die Ziele genauso gezeigt, wie Ihr Sie später auch beim Einsatz seht. Auf der Anfänger- oder Pilotenstufe reicht bereits die Zerstörung eines Ziels, um einen Orden zu bekommen, selbst wenn Ihr dabei aussteigen mußtet. Die Position der Ziele sind auf Eurer Karte markiert und wenn sie zu weit entfernt liegen, benutzt einfach den Zeitsprung.

WIE ICH DEN KRIEG GEWANN...

Dieser Einsatz bescherte mir meine ersten Erfolge als aufstrebender junger Pilot. Das Territorium verfügt über endlose Sandstrände, hohe Dünen und riesige Wasserflächen. Die gegnerischen Flieger, auf die ich traf, waren vor allem F-1 Mirage und SA-5. Ebenso hatte ich zwei Ziele zu finden und auszuschalten, wenn ich mir jemals die erste Medaille meiner Laufbahn verdienen wollte.

1. Das Wetter war heiß und sonnig, als ich mit der letzten noch verbliebenen F-15 von unserem Träger, der USS Eisenhower, abhob. Nach dem gutgelungenen Start suchte ich mir meinen Wegepunkt aus und nahm Kurs auf das Primärziel.



2. Beim Anflug auf mein erstes Ziel entdeckte ich eine Mirage und machte sofort meine Luft-Luft-Raketen klar. Nachdem das Ziel eingerastet und die Rakete klar zum Abschuß war, erschien plötzlich das rote Sechseck und ich feuerte die Rakete ab. Der Schuß war ein Volltreffer und ich atmete tief durch. Davongekommen!



3. Mein Primärziel zu finden war dagegen ein Kinderspiel. Schon kurz nach dem bestandenen Luftkampf rastete ich meinen Computer auf das feindliche Lager ein und feuerte die Maverick ab.



4. Das Sekundärziel war ein Kriegsschiff auf offener See. Da es auf meinem Radar nur so von feindlichen Flugzeugen wimmelte, beschloß ich, das Ziel im Tiefflug mit den Bordkanonen anzugreifen. Glücklicherweise gelang es mir, den Auftrag zu erledigen, bevor die Gegner mich erwischten.



5. Durch den Erfolg leichtsinnig geworden, hätte ich fast eine von einer SA-5 abgefeuerte Rakete übersehen. Ich konnt gerade noch so ausweichen, so daß der Treffer keinen ernsthaften Schaden an meinem Vogel anrichtete, aber der Schock saß tief.



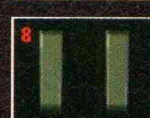
6. Die Rückkehr auf den Träger verlief ohne weitere Zwischenfälle - sieht man einmal von den feindlichen Schiffen auf hoher See ab. Als der kleine Fleck in der tiefblauen See langsam größer wurde, leitete ich den Sinkflug ein und nahm den Nachbrenner zurück. Eine weiche Landung markierte das Ende einer erfolgreichen Mission.



7. Hier seht Ihr mein Fliegerkreuz, daß mir für die Mission verliehen wurde.



8. Ein Jahr später wurde ich zum Oberleutnant befördert. Ich war im Mittleren Osten stationiert und hatte an einem Tag 5 Luftsiege errungen.



9. Während der Lybien-Aktion wurde ich zum Major befördert. Hier erwischte es mich zum ersten Mal. Eine MiG-29 schoß meinen Vogel ab, und ich mußte hinter den feindlichen Linien aussteigen. Nachdem ich mich zu unseren Jungs durchschlagen konnte, war die Beförderung mehr als überfällig.



10. Während der Auseinandersetzungen in Europa wurde ich Oberstleutnant. Dieser Krieg war meine bis dahin härteste Schlacht.



11. Endlich wurde mein Traum wahr. Mit der Beförderung zum Brigadegeneral habe ich den höchsten Rang erreicht, den ein Pilot überhaupt erlangen kann. Die Party fand während unseres Einsatzes am Nordkap statt.





F-15 STRIKE EAGLE II

Ihr könnt eine Vielzahl von Optionen aufrufen, während das Spiel pausiert. Es gibt den Autopiloten, den Schleudersitz, die Wegepunktauswahl, die Flugkartenauswahl (inkl. Reichweite) und eine Karte, die Euch die Ziele anzeigt. Ein anderes Menü erlaubt Euch, eine Sicht von Außen zu wählen. Die Grafiken sind dabei von ähnlicher Machart wie bei MiG 29. Das Kampfgeschehen kann durch Front-, Heck-, Zoom-, Raketen-, ja selbst aus der Sicht der gegnerischen Kamera verfolgt werden. Es ist schon recht witzig, aus der Sicht des Gegner eine hitzegelenkte Rakete auf eine F-15 zufliegen zu sehen. Guckt Euch dies in Ruhe an, die Explosionswolke die Ihr dann irgendwann zu sehen bekommt, war mal Euer Vogel! Die Rückschaltung auf die Cockpitsicht ist nicht nur einfach sondern auch wichtig, um die Silberstreifen rechtzeitig abzufeuern.



Auf Anfänger- oder Pilotenstufe startet Ihr bereits in der Luft. Zum Landen braucht Ihr nur die Landebahn zu berühren. Der richtige Spaß beginnt eigentlich erst auf der Veteranenstufe.



Auf dem taktischen Display wimmelt es hier nur so von Gegnern. Orientiert Euch an der Farbanzeige und bringt Euren Vogel auf sichere Höhe. Bleibt aber dabei in Schußweite!



Mit den beiden Mig-17 vor Euch wird's langsam eng. Die Vögel sind so schnell, daß Ihr kaum eine Chance habt, sie auf Eurem Zielcomputer einzurasten.

Die Kontrolle über die F-15 ist relativ einfach, Ihr braucht Euch während des Fluges um fast nichts zu kümmern. Ihr soltet Eure Flughöhe ständig kontollieren und auch ab und zu mal ein Auge auf die Spritanzeige werfen. Sink- und Steigflug sowie die Luftrollen hat man nach relativ kurzer Zeit intus. Wie in allen modernen Kampfflugzeugen macht auch hier die Technologie das Durchführen der verschiedenen Strategien sehr viel einfacher.

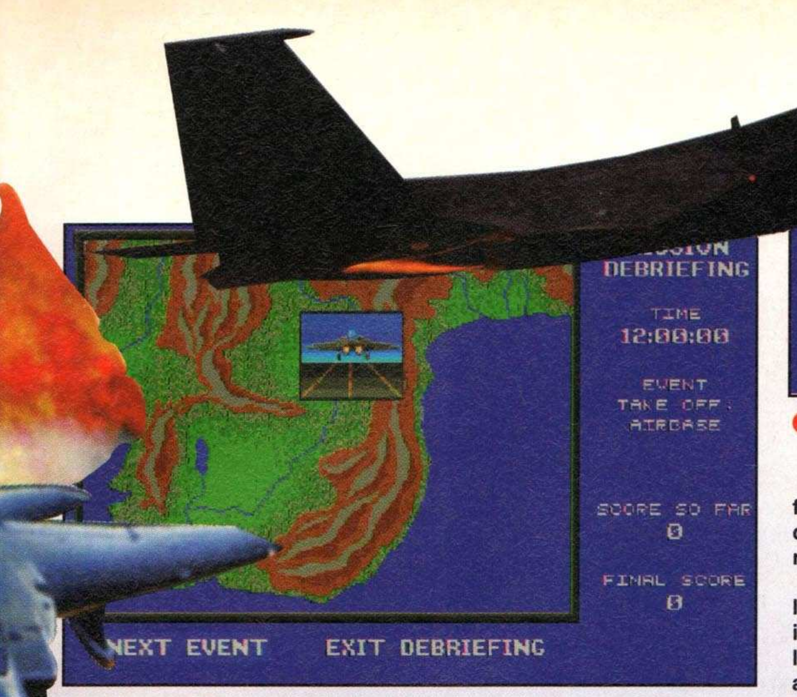
Euer HUD (Head up Display, wichtige Funtionen der Zielauffassung werden im Visir Eures Helmes eingeblendet) und die taktischen Displays sind auf dem Bildschirm eingeblendet und helfen Euch im Falle eines Feindangriffs. Ein Quadrat bedeutet, daß das erfaßte Ziel im Computer eingerastet ist, ein weißes Sechseck gibt die Trefferwahrscheinlichkeit mit 50/50 an. Sobald es sich rot färbt, könnt Ihr eigentlich nicht mehr daneben schießen. Auf dem taktischen Display zeigen Euch unterschiedliche Farben an, welches Flugzeug sich über, unter oder auf gleicher Höhe mit Euch befindet. Ein oranges Sternchen zeigt Euch die Primär- und Sekundärziele an. Grafik und Sound arbeiten Hand in Hand und sorgen für dieses einmalige Gefühl von Perspektive, Geschwindigkeit und der dichten Luftkampfatmosphäre, die echte Piloten empfinden, wenn die Adrenalinpumpe auf Hochtouren arbeitet. Oft passiert Euch ein Schwarm feindlicher MiG-25 und wenn Ihr sie abschießt, kann es sein, daß Ihr beobachtet, wie die gegnerischen Piloten sich mit dem Schleudersitz retten.

Jede der sechs Welten faßt eine unterschiedliche Landschaft zusammen. Ihr könnt diese Landschaften in drei verschiedenen Detaillierungsgraden beobachten. Bessere Grafiksichten verlangsamen das Spiel allerdings etwas. Trotz allem ist das Szenario aber akurat genug, um ein realistisches Gefühl für Perspektive zu schaf-





Die Beförderung zum Major steht nach fünf erfolgreich abgeschlossenen Mission an. Mit Eurer Ordenssammlung macht Ihr langsam altrussischen Generälen Konkurrenz.



Nach jeder Mission werden Euch noch einmal die Ereignisse des Einsatzes gezeigt. Jedes Ereignis wird mit genauer Uhrzeit gespeichert und erhöht Eure Punktezahl.



Wenn Ihr die Menübildschirme aufruft, pausiert das Spiel und Ihr nehmt Euch soviel Zeit wie Ihr wollt.

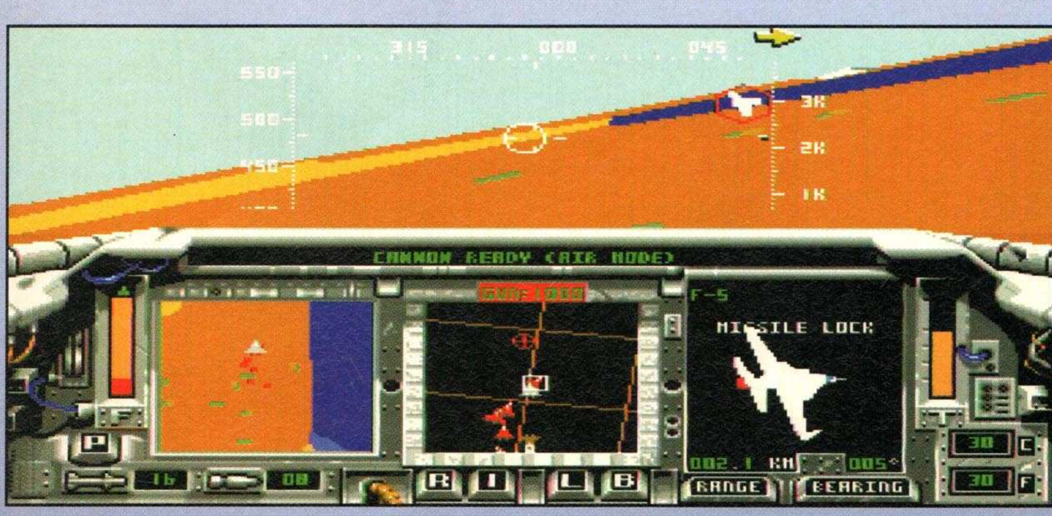


So nah braucht Ihr wirklich nicht an die Ziele heranzufliegen. Ihr könnt Eure Zielauffassung schon viel früher einrasten lassen. Auf dem Display erkennt Ihr eine F-5, die Euch angreift. Also die Maverick abgefeuert und nichts wie weg hier!

fen, sieht man einmal davon ab, daß die Kontrolle über den Vogel recht einfach geraten ist.

Der Spielablauf ist eine wirkliche Herausforderung und immer spannend. Trotz allem ist leichte Kritik an einige Punkten angebracht. Der Start sollte nicht nur eine Frage von Gasgeben und Pad nach unten sein. Wenigstens an eine Fahrwerkskontrolle und Landeklappensteuerung hätte gedacht werden können.

Echte Flugsimulatoren-Freaks, die ihre Nächte mit kalten Kaffee und einer Stange Zigaretten vor einem voll ausgerüsteten PC-Simulator verbringen, werden dieses Spiel viel zu actionbetont finden. Wer aber Flugsimulatoren wegen ihrer Kampfszenen und der fantastischen Cockpitsicht liebt, wird bei F-15 voll auf seine Kosten kommen. Statusbildschirme, Diagramme und vieles mehr gibt Euch die Chance, ein Ass des strategischen Luftkampfes zu werden. Jeder Auftrag hat unterschiedliche Ziele und sie alle zu lösen ist wirklich sehr befriedigend.



Endlich habt Ihr die F-5 auf Nummer sicher. Das rote Sechseck gibt Euch eine Trefferwahrscheinlichkeit von 99,9%.



F-15 STERIKE EAGLE II

MICROPROSE • DM 120,- • SEPTEMBER

FORMAT 8MBit
SPIELER..............................1
STUFEN 6
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN ....Paßwort
KONTAKT...............MicroProse
✆ 05244 40846



Den D-Pad benutzt Ihr zum Sinken, Steigen und zur Links- bzw. Rechtsrolle. B sucht die Waffe aus und C feuert sie ab. A ist Euer Gashebel oder in Verbindung mit dem D-Pad der Auslöser für die Alustreifen.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 93%

▲ Das Gefühl von Raum und Geschwindigkeit wird durch die gelungenen und detaillierten Sprites noch verstärkt.
▲ Am Ende einer jeden Mission gibt es eine klasse Bilderstory über die Ereignisse entlang Eures Weges.

MUSIK 90%

▲ Die Musik folgt der Handlung und wechselt von dramatisch bis zu schnell, je nach Spielverlauf.
▲ Alle Geräusche die man so in einem Cockpit zu hören erwartet, sind auch tatsächlich da.

SPIELABLAUF 86%

▲ Die Luftkampfsteuerung, das Einrasten auf Ziele und die Raketensteuerung sind schon verflixt realistisch.
▼ Echte Simulatorfreaks merken doch die begrenzte Kontrolle über Flugzeug und das Fliegen allgemein.

ANFORDERUNG 83%

▲ Beförderung, Orden und Paßwortsicherung garantieren, daß man wirklich lange etwas vom Spiel hat.
▼ Beschränkt man sich nur auf die Primär- und Sekundärziele ist das Spiel viel zu einfach.

PROSCORE 88%

F-15 ist zur Zeit der beste Flugsimulator auf dem Markt. Er ist eher actionbetont und mit seiner einfachen Handhabung genau das richtige für Simulationsanfänger, die eher spielen wollen, als sich Gedanken über komplexe Flugsteuerung zu machen.



MORTAL KOMBAT

MEGA DRIVE

Das Shaolin-Turnier der Kampfkünste war ein Wettbewerb mit langer Tradition. Dort kamen die Meister aller Klassen zusammen, um gegeneinander für den Titel Großmeister – Grand Champion - anzutreten. Shang Tsung war einer der Teilnehmer, doch an dem finsteren Kämpfer war viel mehr, als die anderen zu Anfang merkten.

Mit jedem Sieg wuchsen die bösen Kräfte Shang Tsungs, doch an einem Tag wurde er achtlos. Unkonzentriert verlor er gegen einen Shaolin-Mönch, Kung Yao. Shang verschwand spurlos, kam aber Jahre später zurück. Im Gepäck hatte er Goro, eine Kreatur von immenser Kraft und Stärke. Goro besiegte Kung Lao und wurde zum nächsten Großmeister erklärt.

Jetzt war Shang Tsung endlich Gastgeber und gab dem Turnier - sehr zum Abscheu der Shaolin-Mönche – eine finstere, blutrünstige Wendung. Doch es gibt kein Zurück. Wie würde Goro sagen? Laßt den Wettbewerb beginnen!



Blut und Gewalt wollen die Mortal Kombat-Spieler und davon bekommen sie reichlich. Mit diesem Uppercut zertrümmert Ihr den Kiefer des Gegners. Nicht gerade nett, aber nicht auszudenken, was Sub Zero sonst mit Euch gemacht hätte...



Nicht mal die gelenkige Sonya ist dem bulligen Sub Zero gewachsen. Was mag die gläubige Zuschauerschar über den pervertierten Wettbewerb denken?

Mortal Kombat, das Modul, von dem Acclaim hofft, daß es zum Spiel des Jahres gekürt werden wird, ist eine fulminante, blutige Prügelorgie mit gefilmten, digitalisierten Charakteren. Todesgriffe und Spezialbewegungen machen Mortal Kombat zu einem der besten Kampfspiele aller Zeiten.

Ziel im Ein-Spieler-Modus ist es, die Großmeisterschaft zu erringen. Dazu müßt Ihr jeden Eurer Gegner besiegen. Die ersten sieben Teilnehmer heißen Sonya Blade, Sub-Zero, Rayden, Scorpion, Liu Kang, Kano und Johnny Cage. Ihr müßt sie mit einer Mischung aus Schlägen, Tritten, Sprüngen und Spezialangriffen so lange traktieren, bis ihr Energiemesser auf Null sinkt.

Ihr übernehmt nach Belieben einen der sieben Kämpfer und tretet nacheinander gegen die anderen an. Danach müßt Ihr im Spiegelkampf Euren Doppelgänger besiegen! Schafft Ihr es, geht es mit den drei Ausdauerkämpfen weiter. Dort müßt Ihr zwei Gegner nacheinander besiegen, ohne Eure Energie zwischendurch aufzufrischen.

Goro, der vierarmige Prinz von Kuatan, ist der ultimative Gegner. So toll seine wilden Manöver





IMMORTAL











MAKELLOSER SIEG

Wenn Ihr es schafft, einen Gegner ohne jeglichen Energieverlust zu besiegen, werdet Ihr mit einem Bonus von 200 000 Punkten belohnt. Beendet die zwei Runden hintereinander weg und Ihr bekommt 500 000 Punkte gutgeschrieben!

Kano entdeckt gerade, wie schön es ist, wenn der Schmerz nachläßt. Shang Tsung, der böse Gastgeber, applaudiert aus dem Hintergrund, aber es ist zu spät... Kano hat den Durchblick und wird seinen Gegner gleich matt setzen.



PRO TIP Lernt die Bewegungskombinationen jedes Kämpfers auswendig. Dann könnt Ihr am Ende Goro mit seinen eigenen Waffen besiegen!

über den Bildschirm gelungen sind, so schwer ist es, ihn zu besiegen. Der letzte Gegner, Shang Tsung, hat die unheimliche Fähigkeit, sich jederzeit in einen anderen Kämpfer zu verwandeln. Das sieht sehr beeindruckend aus, aber Shangs Sprite hat auch nicht denselben Standard wie die anderen.

Im Zwei-Spieler-Modus wählt jeder seine Figur – es kann dieselbe sein – und dann bestimmt Ihr in drei Runden den Sieger. Nach jedem Kampf erscheint eine Ergebnistabelle. Bei einer Siegserie werden Medallien verliehen.

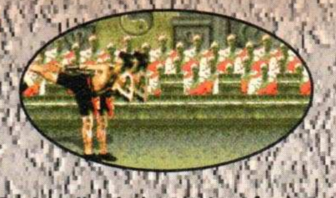
Grafischer, umstrittener Höhepunkt des Automatenspiels ist das Blut, das in Strömen fließt, wenn ein Kämpfer auf die eine oder andere grausame Weise getötet wird. Um im Modul an diesen Modus zu kommen, muß ein Code eingegeben werden. Im "Normalspiel" fehlt das letzte Zipfelchen Brutalität. Allerdings ist mit schneller Verbreitung des Codes zu rechnen, so daß diese "Elternberuhigung" wohl eher publicityträchtig als wirksam sein dürfte.



Da Kano einer der härtesten Kämpfer im Spiel ist, wird das Spiegelduell zum Gemetzel. Keiner der zwei Kanos schenkt dem anderen etwas, bis der Kampf entschieden ist.

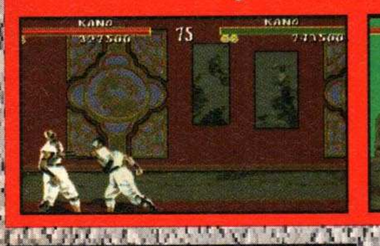


MORTAL KOMBAT



TODESGRIFFE

Wenn Ihr eine Runde gewonnen habt, "dürft" Ihr dem Gegner den Rest geben. Dazu müßt Ihr die richtige Joypad-Kombination drücken und den Todesgriff auslösen. Jeder Kämpfer hat seine eigene Mordmethode und Kombination.





BATTLE PLAN

SHANG TSUNG
GORO
ENDURANCE 3
ENDURANCE 2
ENDURANCE 1
MIRROR MATCH
CAGE
KANO
LIU KANG
SCORPION
SUB-ZERO
SONYA



Goro schüttelt Rayden durch. Daß der es überhaupt so weit geschafft hat, ist ein Wunder. Goros Animation ist fantastisch und kann sich mit der des Automaten messen. Auf einfacher Stufe ist Goro aber noch gut zu schlagen.

Für einen Sieg ohne eingesteckte Treffer und für schnelles Rundehende gibt es einen besonderen Bonus. Am Ende eines erfolgreichen Kampfes ertönt eine Stimme mit der reizenden Aufforderung "Erledige ihn". Wenn Ihr die richtige Kombination auf dem Joypad drückt, ruft Ihr den jeweiligen Todesgriff Eures Kämpfers auf, und der Gegner findet ein ziemlich grausames Ende. Vom Stromstoß zur Köpfung reicht das makabre Spektrum.

Die Hintergrundgrafik ist sehr stimmungsvoll – vor allem die Grube. Ihr balanciert auf einer gefährlichen Betonbrücke und landet, wenn Euer Gegner es schafft, Euch in die Luft zu schleudern, in einer stachelgespickten Grube. Die Köpfe früherer Opfer sind uns im Modul dankenswerterweise erspart geblieben.

Jeder Hintergrund ist detailliert, die Animationen sind fantastisch weich. Für noch dichtere Atmosphäre sorgt das Klatschen der Zuschauer bei einem gelungenen Angriff. Überhaupt sind die Soundeffekte unglaublich realistisch und klingen schon schmerzhaft. Jede Melodie ist außergewöhnlich, die Sprachausgabe ist herrlich düster und die Intromusik passend flott.

Mit den fünf Schwierigkeitsstufen und der schweißtreibenden Zwei-Spieler-Action bietet Mortal Kombat endlosen Prügelspaß. Es ist mit Abstand das beste Kampfspiel und wird schwer zu überbieten sein. Das Geheimnis des Erfolgs liegt in der Kombination von Schlägen und Tritten: Habt Ihr sie gefunden und gemeistert, müßt Ihr sie "nur" noch einsetzen. Na, dann viel Spaß...



Auch das Duell der Rayden-Zwillinge kann sich sehen lassen!

TESTET EURE MUSKELN

Wie hart Ihr wirklich seid, könnt Ihr in diesen gesonderten Screens testen, die zwischen Kämpfen erscheinen. Drückt die Knöpfe so, daß Euer Kraftmesser steigt. Haltet Ihr ihn oberhalb der Trennlinie, müßtet Ihr den Block zerschlagen und Extrapunkte einheimsen können.





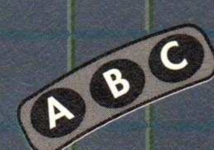


MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● DM 140,- ● SEPTEMBER

FORMAT 16MBit
SPIELER 2
STUFEN 12
SCHWIERIGKEITSGRADE 5
BESONDERHEITEN ......Continues
KONTAKT......................Acclaim
✆ 089 455034-0





Es gibt 14 Grundbewegungen mit Knopf A, B und C. Kombinationen davon ergeben, zusammen mit dem Steuerkreuz, besondere Kampfgriffe. Es gibt pro Kämpfer maximal fünf Sonderangriffe, darunter den Todesgriff.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 92%
▲ Jede Figur und Hintergrundgrafik ist toll umgesetzt worden.
▼ Das Blut ist nicht ganz so realistisch, wie im Original.

MUSIK 93%
▲ Stimmungsvolle Musik und realistische Schlag- und Trittgeräusche.
▲ Obwohl es nicht viel Sprachausgabe gibt, ist sie schön schaurig.

SPIELABLAUF 94%
▲ Die 19 Bewegungen pro Person wurden optimal umgesetzt.
▼ Bei manchen Joypads kann der Start-Knopf zum Blocken Schwierigkeiten machen.

ANFORDERUNG 89%
▲ Endlose Kombinationen, Bewegungen und Taktiken müssen in jedem Level gemeistert werden.
▲ Anfänger kommen auf den einfachen Stufen gut klar, Profis haben an den hohen Stufen zu knabbern.



Unbedingt das beste Duell-Prügelspiel! Sehr nahe am Original, extrem realistisch und gut animiert.

ECCO THE DOLPHIN

MEGA-CD

Als Ecco auf dem Mega Drive erschien, wurde es im Chor als Beginn eines neuen Spielezeitalters gefeiert. Die Grafik war einmalig beruhigend, die Atmosphäre umweltfreundlich - was wollte ein Kind der Neunziger Jahre mehr?

Obwohl es leider keinen auch nur annähernd so überzeugenden Nachahmer gegeben hat, ist der liebe Ecco wieder da. Kein Nachfolger, "nur" eine CD-Version wird dem Modul jetzt nachgeschoben. Die Geschichte ist dieselbe: Ein geheimnisvoller Sturm hat fast alles Leben im Meer erlöschen lassen. Ecco muß seine Delphinfamilie und die anderen Meeresbewohner finden, sonst könnte unserem Planeten das Ende drohen!

PROTIP



Wenn Ihr irgendwo steckenbleibt, denkt daran, immer zu singen! Damit könnt Ihr die Umgebungskarte aufrufen und vielleicht in Kontakt mit anderen Delphinen treten.

Ecco bekam in diesem Frühjahr eine der besten Kritiken. Da muß die CD-Fassung schon einiges bieten, um mitzuhalten. Der erste Eindruck bestätigte leider gleich unsere dunkle Vorahnung: Abgesehen von einer tollen Introsequenz ist dem Spiel nichts hinzugefügt worden. Die Paßworte sind anders und es gibt drei zusätzliche Level, aber ansonsten sind Grafik und Spielablauf identisch. Nicht mal die kleinen Grafikfehler wurden ausgebügelt!



Aaargh! Niemand hat Ecco vor den Haien gewarnt, auf die er unterwegs trifft!



Es ist schwierig, der CD-Fassung gerecht zu werden. Wer Ecco als Modul noch nicht



Um an der Qualle vorbeizukommen, muß Ecco sie töten! Ganz ohne Selbstverteidigung geht es auch in diesem Spiel nicht.

kennt, wird aber beeindruckt sein. Im Vergleich zu anderen CDs (Wolfchild, Jaguar XJ220 usw.) sind Grafik und Spielablauf sehr viel besser. Trotzdem ist das relaxte Ecco-Image meiner



Obwohl das Spiel plattformorientiert ist, müßt Ihr auch haufenweise Rätsel lösen.

Meinung nach schief: Die Steuerung ist so frustrierend, daß man an manchen Stellen ewig festsitzt!

Nur die Musik des CD-Ecco unterscheidet sich von jener der Mega Drive-Version. Sie paßt perfekt zur Atmosphäre und wäre eine eigene CD wert! So was Schönes haben wir auf dem Mega-CD noch nicht gehört!

Ecco als Modul war genial, und auch als CD ist es recht gut. Bedenkt man aber, daß das Original letzte Weihnachten fertig war, ist die Umsetzung ziemlich lieblos und schlampig. Wenn Ihr Ecco schon als Modul habt, könnt Ihr Euch die Ausgabe für die Scheibe sparen. Wenn nicht, wird Euch das Spiel Spaß machen. Es ist eines der originellsten weit und breit, allerdings kostet das Modul auch nicht mehr...

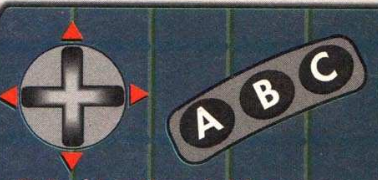




ECCO THE DOLPHIN

SEGA ● DM 140,- ● SEPTEMBER

CD-ZUGRIFF....................mittel
SPIELER..............................1
STUFEN..............................30
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....Paßwort
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Mit Knopf A singt Ecco und erhält eine Übersichtskarte. Knopf B läßt Ecco nach vorne schießen, die Karte verlassen und gibt einen Buchstaben im Paßwortscreen ein. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Ecco auf dem Bildschirm.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 80%
▲ Alle Level haben tolldetaillierte Hintergrundgrafiken, die Sprites sind sehr realistisch.
▼ Abgesehen von der Einführung gleicht die Grafik der auf dem Mega Drive vollständig.

MUSIK 85%
▲ Jeder Level hat eine eigene tolle, stimmungsvolle Musik.
▲ Obwohl die Soundeffekte vom Mega Drive übernommen wurden, sind sie sehr realistisch.

SPIELABLAUF 76%
▲ Die Aufgaben in jedem Lavel geben dem Spiel mehr Tiefe.
▼ Fummelige, frustrierend nervöse Steuerung.

ANFORDERUNG 80%
▲ 30 Levels und viele Rätsel erhöhen die Lebensdauer des Spiels.
▼ Eine tolle Herausforderung, aber vor allem in späteren Levels zu frustrierend.

PROSCORE 78%

Sieht gut aus und hat einen tollen Spielablauf, unterscheidet sich aber im Spiel nicht vom Modul. Wer das schon hat, braucht sich die CD-Version nicht zu kaufen.

MORTAL KOMBAT

MASTER SYSTEM



Das Shaolin-Turnier ist wohl das furchterregndste in der Geschichte der Kampfkunst. Die Teilnehmer haben furchtbare, versteckte Kräfte, die ebenso tödlich wie schön anzusehen sind. Shang Tsung hat die einfachen, aber durchschlagenden Regeln des Turniers bestimmt: Man muß nicht nur das Leben des Gegners einfordern, sondern auch dessen Seele.

Wieder wurden die besten Krieger zum Kampf eingeladen. Im üblen Wettstreit um Ruhm und fragwürdige Ehre haben sich Sonya Blade, Liu Kang, Rayden, Johnny Cage, Scorpion und Sub-Zero eingefunden. Unter dem blutunterlaufenen Auge von Shang Tsung messen sie ihre tödlichen Kräfte, bis nur einer übrig bleibt. Seid Ihr bereit?

Wie Ihr seht, kann Scorpions Speer an der Leine eine verheerende Wirkung haben. Sub-Zero muß mit seinem Eisstrahl kontern, sonst hat er wenig Chancen.

Ihr müßt die Master System-Version von Mortal Kombat einfach gesehen haben, um die tolle Umsetzung vom Automaten wirklich zu glauben. Gleich nach dem Einschalten ertönt der heilige, rhythmische Klang einer Kampfzeremonie. In dieser Fassung gibt es sechs Krieger, darunter Scorpion mit seinem tödlichen Speer und Sub-Zero, der Eisblitze schleudern kann. Viele Bewegungen aus dem Automaten konnten auf das Master-Modul gequetscht werden. Als einziger Kämpfer aus der Originalversion ist Kano nicht dabei.

Wegen der technischen Grenzen des AchtBit-Systems kann man keine Wunder vom Modul erwarten. Was man dann aber tatsächlich sieht, grenzt ans Unglaubliche. Die Programmierer haben sich alle erdenkliche Mühe gegeben, soviel wie möglich vom Automaten rüberzubringen. Die Sprites und Kulissen hätte man nicht schöner zeichnen können, auch wenn es nur zwei Hintergrundgrafiken gibt. Wichtig ist aber das Gameplay - und das ist ziemlich strategisch angelegt. Es gibt unheimlich viele Bewegungen, die Ihr lernen könnt – reines Feuern auf die Knöpfe brint Euch gar nicht weiter!

Ihr könnt einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Kommt Ihr auf einer Stufe zu leicht klar, schaltet auf die nächste - es ist lange für Arbeit gesorgt! Anschließend wählt Ihr einen Gegner. Obwohl der Spielumfang leicht gekappt werden mußte, bietet das Modul doch unheimlich viel Abwechslung und eine große Herausforderung. Im letzten Duell müßt Ihr gegen Euer Spiegelbild antreten, bevor Ihr im Ausdauertest zwei Gegnern nacheinander gegenübersteht.

In einem so komplexen Beat-'Em-Up dauert es eine ganze Zeit, bis man alle Griffe und Schläge beherrscht. Selbst mit den mageren zwei Knöpfen des Master Systems läßt sich eine furiose Kampforgie entfachen, bei der es richtig zur Sache geht. Um zum Beispiel Liu Kangs Flamme abzuschießen, drückt Ihr das





Cages Uppercut haut Scorpion ein für allemal um. Man sollte seinen Gegner eben nie unterschätzen.



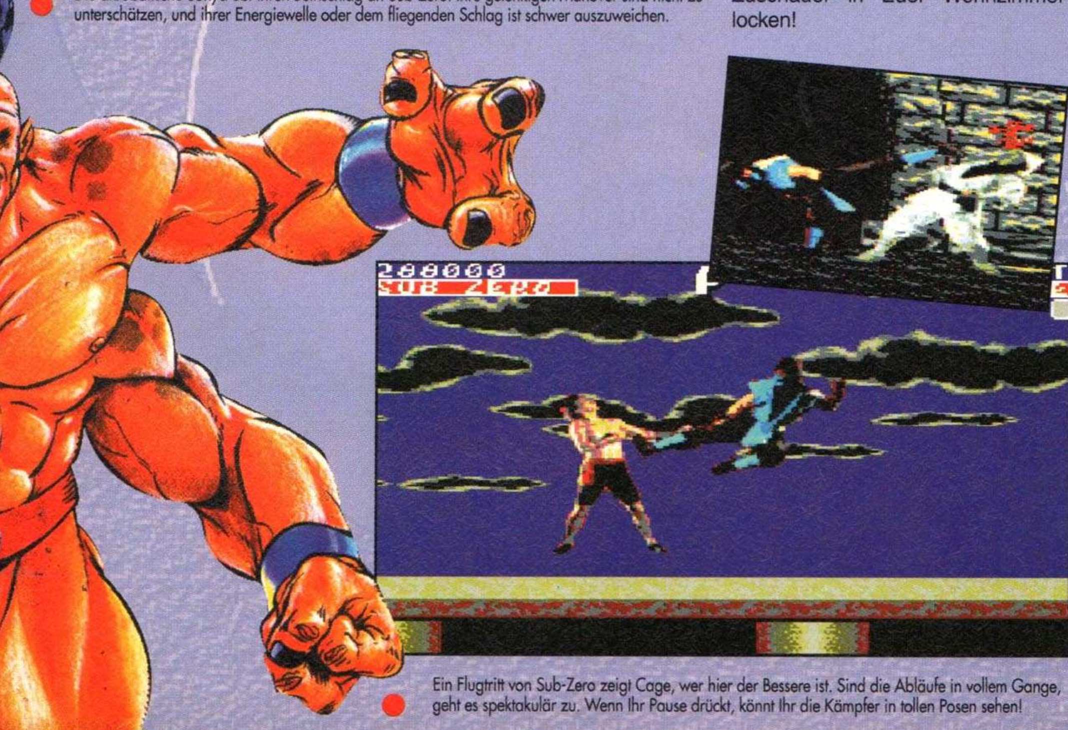
Hier trifft Liu Kangs hoher Tritt Rayden eiskalt. Kang beherrscht auch den Concorde-Tritt und kann eine sengende Flamme versprühen. Rayden kann sich dafür teleportieren, wohin er will. Diesmal war er aber zu langsam.

Steuerkreuz zweimal in Richtung Gegner und drückt dann Knopf A. Sobald Ihr diese Bewegungen im Schlaf beherrscht, macht das Spiel erst richtig Spaß.

Mortal Kombat ist ziemlich brutal. Wenn Ihr Johnny Cages Todesgriff beherrscht, wird Euch der Horror des Turniers erst richtig bewußt. Drückt das Steuerkreuz dreimal zum Gegner, dann Knopf 1 - und Cage haut seinem Gegner auf übelste Weise den Kopf ab. Sonya Blade kann dem gräßlichen Griff übrigens entgehen, wenn sie ihren Beinwurf gut geübt hat!

Wer nicht genug Ketchup und kaputte Sprites sehen will, greift zum speziellen Code, aber die Kämpfe an sich sind schon hart und aufsehenerregend genug! Die Figuren sind besser als alles andere auf dem Master System und die Animationen genial umgesetzt. Der Anreiz des Turniers und die ewig motivierende Zwei-Spieler-Option werden bald ein Rudel Zuschauer in Euer Wohnzimmer locken!

Die akrobatische Sonya übt ihren Beinschlag an Sub-Zero. Ihre gelenkigen Manöver sind nicht zu unterschätzen, und ihrer Energiewelle oder dem fliegenden Schlag ist schwer auszuweichen.



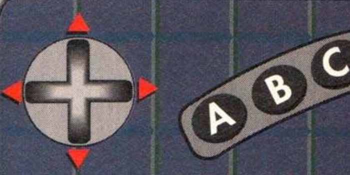
Ein Flugtritt von Sub-Zero zeigt Cage, wer hier der Bessere ist. Sind die Abläufe in vollem Gange, geht es spektakulär zu. Wenn Ihr Pause drückt, könnt Ihr die Kämpfer in tollen Posen sehen!



MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT 4MBit
SPIELER................................2
STUFEN...............................11
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN ......Continues
KONTAKT....................Acclaim
✆ 089 4550034-0



Mit dem Kreuz steuert Ihr Euren Kämpfer nach rechts oder links. Drückt eine Diagonale, um zu springen, und die Knöpfe 1 und 2, um zuzuhauen. Alle anderen Bewegungen werden mit einer Abfolge von Kreuzdrücken in Verbindung mit Knopf 1 oder 2 aufgerufen.

ACTION

STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲Die Kämpfer bewegen sich geschmeidig, aggressiv und schnell. Eine hervorragende Umsetzung.
▲ Es gibt nur zwei Hintergrundgrafiken, aber die sind sehr bunt und detailliert.

MUSIK 88%

▲ Der einstmals hehre Zweck der Veranstaltung kommt durch die kühle Musik zum Vorschein.
▲Knallige, knochenkrümelnde Sounds, die die Kampfstimmung heben.

SPIELABLAUF 95%

▲ Unheimlich packende Kämpfe, jeder Kandidat hat eigene Bewegungen.
▲ Zu zweit spielt es sich genauso spannend wie in jeder anderen Fassung.

ANFORDERUNG 86%

▲ Drei Schwierigkeitsgrade und elf Stufen sind zu bewältigen, bevor Ihr Meister aller Klassen werdet.
▲ Der größte Anreiz besteht im Lernen und Anwenden der vielen Bewegungsabläufe.

PROSCORE 93%

Eines der besten Prügelspiele für das Master System. Packende, knallharte Action, doch der Prozessor hat nur begrenzte Kraft.



MEGA DRIVE

Die berühmten Gunstar Heroes sehen sich ihrer größten Herausforderung gegenüber: Der feindlichen Technologie von Starworld, einem fatalistischen kalten Imperium. Mit der besten verfügbaren Technik ausgerüstet, stürzen sich die Helden in den (aussichtslosen?) Kampf gegen die Invasoren.

Ihr übernehmt in acht langen, vertrackt angelegten Levels die Rolle eines Gunstars. Jeder Hauptgegener hat ganz besondere Angriffstaktiken, die Ihr erst erkennen und dann vermeiden müßt. Das Leben eines Gunstar ist zuweilen kurz, aber immer gefährlich. Es ist ein Drecksjob, aber einer muß ihn ja tun...

Gunstar Heroes ist ein reines Shoot-'Em-Up-Vergnügen, das auch zu zweit gespielt werden kann. Ihr beginnt mit 100 Energieeinheiten, die bei jedem Treffer mindestens in Vierergruppen abnehmen. Acht verschiedene Levels mit Plattformen und Weltraumflügen sind zu meistern.

Ihr wählt zu Anfang einen von vier möglichen Startlevels und Waffentypen aus. da die gewählte Waffe nicht unbedingt optimal für den jeweiligen Level sein muß, liegen Power-Ups herum, die einen Waffentausch im Level ermöglichen.

Gleich zu Beginn jedes Abschnitts kommt es knüppeldick: Riesige Gegnerformationen stürmen von allen Seiten auf Euch ein, und Ihr müßt ballern, was das Zeug hält. Meist ist es angesagt, sich ständig zu bewegen, sobald das "Go!"-Zeichen aufleuchtet. Es ist wichtiger, einen Abschnitt hinter sich zu bringen, als zu testen, wieviele Gegner man wegfegen kann.

Mit jedem neuen Level fällt die Originalität dieses Moduls ins Auge. Nachdem Ihr zum Besipiel einen Hauptgegner erledigt habt, blinkt oft eine Warnmeldung auf, und dramatisch ertönt: Der nächste Motz steht vor der Tür! Ihr wißt wirklich nie vorher, was als Nächstes kommt!

Als Gunstar könnt Ihr auf verschiedene Weisen kämpfen und Euch fortbewegen. An manchen Großgegnern könnt Ihr Euch festhalten und viel einfacher angreifen. Später trefft Ihr im Raumschiff, tief im All, auf die Obermotze. Die Waffen sind dieselben, die Vorgehensweise aber ganz anders.

Die Grafik enttäuscht keine Sekunde lang. Der Hintergrund ist voller Science Fiction-Motive und tollen 3-D-Effekten, die zur Atmosphäre beitragen. Die Landschaften sind bunt, detailliert und eine Superkulisse für die toll animierten Sprites. Das Modul ist hochgradig spielbar und spannend!

Nach den vier ersten Stufen ist keine Zeit für wohlwollende Punkteabrechnung oder einen Comicabspann. Statt dessen erscheint ein Spielbrett mit Würfeln, die Euren weiteren Weg bestimmen. Die Zwischenfelder sind entweder ein Waffenwahlscreen, eine Actionsequenz oder ein Duell! Rollt die Würfel und bestimmt Euer Schicksal!

Gunstar Heroes ist ziemlich schwer und der Bildschirm wimmelt von Sprites, aber die



Was ist das denn? Nach vier hammerharten Levels stoßt Ihr auf dieses Glücksspiel, bei dem die Würfel über Eure Zukunft entscheiden!



Bei der Rutschpartie entlang der Pyramidenflanke beschleunigt sich das Geschehen dramatisch.





Viel größer können Endgegner doch gar nicht sein! Ihr müßt Euch mit viel Geduld und Geschick in die beste Angriffsposition bringen. An manchen Motzen könnt Ihr auch hochspringen und Euch festhalten.



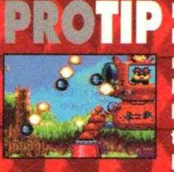
Herausforderung ist immens, und man kommt gar nicht mehr vom Modul los!





Falls Ihr jemals so weit kommt, könnte dieser kräftige Motz Euer Ende bedeuten. Die geballte Energie müßt Ihr erstmal reduzieren - und dabei am Leben bleiben!

PROTIP Mit den Hauptgegnern werdet Ihr am besten fertig, wenn Ihr Euch direkt unter sie stellt und senkrecht nach obn feuert. So habt Ihr eine bessere Kontrolle und könnt die Obermotze schneller beseitigen.





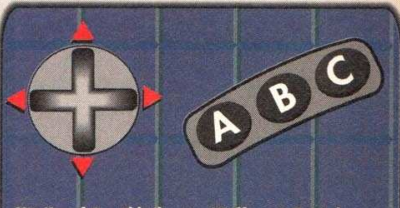
Jeder Boss ist einzigartig. Hier seht Ihr ein mechanisches Gefährt, das als tödliche Plattform benutzt wird.



GUNSTAR HEROES

SEGA ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT 8MBit
SPIELER 2
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN ....keine
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Mit Knopf A wählt Ihr eine Waffe, mit B wird gefeuert und C wird zum Springen benutzt. Mit Start legt Ihr eine Pause ein.

ACTION

STRATEGIE

GRAFIK 89%

▲ Unglaubliche 3-D-Effekte im Hintergrund der Engegner-Szenen.
▲ Geniale Schüsse und Explosionen der vielen, verschiedenen Sprites.

MUSIK 88%

▲ Lauter verschiedene Soundeffekte stimmen auf jede neue Handlung ein.
▲ Beeindruckende Science-Fiction-Musik, die genau zum Spiel paßt.

SPIELABLAUF 85%

▲ Änderungen im Spielablauf, wenn man sie am wenigsten erwartet, sorgen für tolle Abwechslung.
▲ Massenhaft unterschiedliche Gegner mit eigenen Angriffsarten.

ANFORDERUNG 91%

▲ Gerade, wenn Ihr denkt, der Level ist geräumt, taucht ein noch größerer Gegner auf!
▼ Ein ziemlich schweres Shoot-'Em-Up, das Euch oft die Haare zu Berge stehen läßt!

PROSCORE 87%

Jeder Schritt bringt neue Überraschungen und Ideen. Fantastische Hintergrundgrafiken rücken das SF-Abenteuer in die rechte Proportion.

STAR WARS

In den späten Siebzigern war Krieg der Sterne einer der erfolgreichsten Filme überhaupt. Der Kreuzzug der Macht eroberte die Herzen der Nationen im Sturm und Kritiken an dem Film waren dünn gesät. Ein Großteil der Einnahmen wurde schon damals durch lizensierten Schnickschnack verdient, angefangen beim Miniaturmodell bis hin zum Plastik-Lichtschwert. Alle guten Dinge haben ein Ende, so war es leider auch hier. Nach zwei brillanten Fortsetzungen (Das Imperium schlägt zurück und Die Rückkehr der Jedi-Ritter) setzte man die Star Wars-Serie zur Ruhe, nunmehr ein anerkannter Klassiker seiner Zeit.

Obi Wan Kenobi und Chewbacca mögen heute auf die Programmkinos beschränkt sein, aber das Epos vom Krieg der Sterne wurde sicherlich nicht vergessen. Nunmehr 15 Jahre nach der Erstaufführung feiert die Serie ein Comeback auf Konsole und PC (Star Wars und Super Star Wars auf NES bzw. SNES sowie Xwing auf PC) Es gibt zwar im Moment keine Anzeichen für eine Mega Drive-Variante, aber das Master System-Modul ist auf dem Markt.



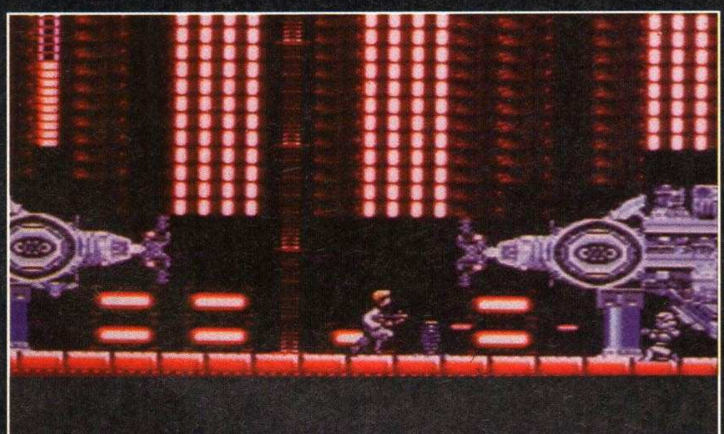
Von den Stacheln kommt man selten lebend herunter. Sie ziehen Euch kräftig Energie ab, also meidet sie nach Kräften! Die Fluginsekten, die Ihr hier seht, sind extrem bösartig. Erschießt sie, sobald sie ins Bild kommen.

Nachdem sich US Gold durchgerungen hatte, eine 8MBit-Version von Star Wars zu produzieren, war es oberstes Ziel der Programmierer, sich eng an die Filmvorlage zu halten. So repräsentiert jeder Level eine der Hauptszenen im Film. Das Abenteuer beginnt in der Wüste Tantooines. Nachdem Luke R2-D2 gefunden hat, beginnt er seinen Kreuzzug fÜr den Frieden und trifft dabei auf Han Solo, den Captain des Rasenden Falken (der schnellsten Schrottmühle in der ganzen Galaxis).

Der härteste Auftrag ist die Befreiung von Prinzessin Leia aus dem Todesstern, wo sie vom Mephisto für Kassenpatienten, Darth Vader, gefangengehalten wird. Bevor die Rettung von Leia gelingt, müßt Ihr Euch durch ganze Armeen von Sturmtruppen, Jawas und anderen Finsterlingen kämpfen. Ist die Mission erfÜllt, muß als nächstes der Todesstern vernichtet werden. Dies ist aber nicht zwangsläufig das Ende des Spiels. Um das echte Ende zu erleben, müssen nämlich auch alle Unterlevel gelöst werden. Laßt Ihr gewisse Aufträge aus, erlebt Ihr ein ganz anderes Ende der Geschichte.

Um R2-D2 zu retten, müßt Ihr Euch den miesen Jawas stellen. Laßt sie nicht zu nahe kommen, sonst sterbt Ihr!

Star Wars hat viele verschiedene Stufen, verfügt aber auch über ein paar einzigartige Extras. So können, obwohl die Stufen klare Grenzen haben, die Unterlevel in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Dies macht flexibler und erlaubt Euch, nur die wirklich notwendigen Teile zu lösen, wenn Ihr das wollt. Ihr könnt Euch auch verschiedene Charaktere heraussuchen, mit denen Ihr die unterschiedlichen Teile des Spiels lösen könnt. Es stehen zwar nur Luke, Han und Leia zur Verfügung, aber sie sind mit unterschiedlichen Waffen für unterschiedliche Aufgaben ausgerüstet. Zum Beispiel hat Solos Blaster mit Abstand die größte Feuerkraft. Es macht auch Sinn, die Figur mitten im Spiel zu wechseln. Ist einer kurz vorm Sterben, dauert Euer Spiel bei rechtzeitigem Wechsel erheblich länger.



Nachdem Ihr die Wüste überlebt, Han Solo gefunden und die Jawas beseitigt habt, müßt Ihr Euch mit Millionen von Sturmtruppen anlegen. Die Feinde im Hangar sind besonders angriffslustig und können sogar schweben. Schießt sofort auf sie.



Verschiedene Arten von Spielabläufen sind ebenfalls ins Spiel eingearbeitet worden. Das klingt vielleicht nicht sehr beeindruckend, aber die meisten 8MBit-

PROTIP Achtet auf die Jawas! Sie können aus der Entfernung leicht abgeschossen werden, töten Euch aber sofort, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt!





Fast jedesmal, wenn Ihr aus einer Höhle kommt, liegt eine neue Waffe herum. Obwohl das wie ein tolles Extra klingt, sind die Waffen alle gleich! Sie machen überhaupt keinen Unterschied im Spielablauf, sind also kein wichtiger Bonus.

STAR WARS

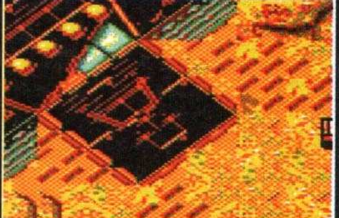
Module haben ja nur fünf oder sechs ähnliche Level mit vergleichbarem Ablauf. Hier seid Ihr in einigen Stufen auf Plattformen, in anderen schwebt Ihr mit Lukes Landgleiter durch die Gegend. Wenn Ihr weit genug kommt, habt Ihr sogar die Chance, den Rasenden Falken zu fliegen. Dies bricht doch deutlich mit der Monotonie eines normalen Plattformspiels und gibt Euch die Möglichkeit, eine einzigartigen Reise zwischen den Stufen zu unternehmen.

Am Anfang eine neuen Stufe gibt Euch C3PO Informationen über zu befreiende Gefangene oder über Gegenstände, die im folgenden Kampf von Bedeutung sein könnten. Dies macht Eure Aufgabe sehr viel einfacher, denn sobald Ihr ein paarmal stilvoll gestorben seid, wißt Ihr, welche Gegenstände von Bedeutung sind.

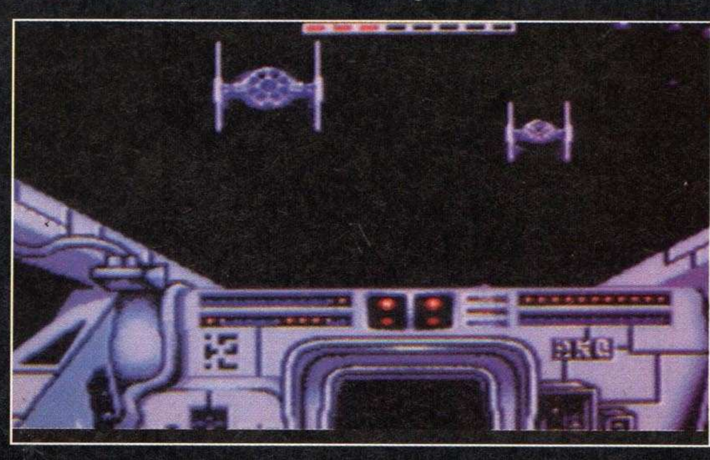
Die Grafiken sind variabel, obwohl es manchmal den Anschein hat, als handele es sich in unterschiedlichen Stufen um denselben Hintergrund mit verschiedenen Farben. Viele der Plattformstufen erinnern an Global Gladiators, auch die Sprite Animation ist sehr ähnlich, aber mit doch deutlich mehr Kontrolle über die Figuren.

Das einzige Extra, das man wirklich vermißt, ist eine Paßwortspeicher-Option. Obwohl Ihr mit insgesamt acht Continues ausgerüstet seid und diverse Extrawaffen findet, ist es doch höllisch schwer, in einem Anlauf durch das ganze Spiel zu kommen. Selbst mit Passwort-Option wäre es schon schwer genug.

Dieses Spiel ist eine erfrischende Abwechselung gegenüber dem Plattformeinerlei, das man beim Master System üblicherweise geboten bekommt. Es ist eines der besten und originellsten Spiele, die ich bisher fürs Master System gesehen habe.



Es gibt massenhaft Landschaftsteile zu erkunden, vor allem im riesigen ersten Level, der Wüste von Tattoine. In dieser Höhle findet Ihr R2-D2. Nichts wie hin!





STAR WARS

US GOLD ● DM 100,- ● SEPTEMBER

FORMAT 4MBit
SPIELER........................1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN...............n/v
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961




Mit A schießt Ihr, mit B wird gesprungen. Um zwischen den Charakteren hin- und her zu wechseln, drückt Ihr auf Pause und wählt mit dem Steuerkreuz. Während des Spiels steuert das Kreuz den Helden. Haltet es zusammen mit C gedrückt, um weiterzuspringen.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 84%
▲ Massenhaft verschiedene Figuren, Feinde und viele verschiedene Spielabschnitte.
▼ Manche Levels sehen sich etwas zu ähnlich und ab und zu tauchen Grafikfehler auf.

MUSIK 90%
▲ Ab und zu ertönt das Star Wars-Thema zum Mitsummen!
▲ Fast jeder Level hat eine andere Musik und alle sind erstaunlich gut.

SPIELABLAUF 88%
▲ Verschiedene Spielarten bieten unterschiedlichen Spielertypen etwas.
▼ Die Steuerung ist nicht so schlimm wie bei anderen Spielen, könnte aber präziser und weniger knifflig sein.

ANFORDERUNG 86%
▲ Ein absolut riesiges Abenteuer, das allen möglichen Spielern viel bietet.
▼ Eine Paßwortoption hätte Star Wars gut zu Gesicht gestanden – ohne ist es ein wenig schwer geraten.

PROSCORE 89%

Ein originelles Abenter, das ebenso viel Spaß macht, wie es Abwechslung bietet. Für Anfänger vielleicht zu schwierig, aber Actionfans werden es toll finden!

DER SEGA SPEZIALIST

MEGA DRIVE

- Mega Drive II ohne Spiel 199,-
- **Mega Drive II Incl. Aladdin (Okt) 289,-**
- Mega Drive II 3Set (3 Spieler) 289,-
- **6 Button Contr. 39,-**
- 6 Button Arcade Power Stick 89,-
- **Street Fighter II (24MB) (Okt) 134,-**
- **Shinobi III 104,-**
- **Jungle Strike 104,-**
- **Bubsy 99,-**
- **Aladdin (Nov) 119,-**
- **Shining Force 124,-**
- Flashback 119,-
- B.O.B 104,-
- Fatal Fury 109,-
- **WWF Royal Rumble (Okt) 129,-**
- Davis Cup Tennis 109,-
- Double Clutch 109,-
- Micro Machines 89,-
- **F-1 (Batterie) 109,-**
- **Gunstar Heroes 109.-**
- Mazin Wars 109,-
- **Mig-29 .... 109,-**
- Ranger X 109,-
- Chuck Rock II 109,-
- **Tecmo Clash 109,-**
- Populous II 109,-
- **Ultimate Soccer (1-8 Spieler) 109,-**
- Wimbledon II (1-4 Spieler) 104,-
- Shining in the Darkness .... **nur**
- **solange Vorrat reicht** 59,-
- Andre Agassi Tennis 109,-
- Mega Lo Mania 99,-
- Pirates (Okt US) 139,-
- **Asterix (Okt/Nov) 119,-**
- Pele Soccer (Nov) 89,-
- Brett Hull Hockey (Okt) 89,-
- General Chaos 109,-
- Baseball 2020 109,-
- **Hockey 94 .... 109,-**
- Robocop 3 109,-

SONDERPREISE:
MEGA DRIVE
- Toe Jam & Earl 49,-
- Strider 49,-
- Klax 49,-
- Ghouls & Ghosts 49,-
- Thunder Force 2 49,-
- Toki Goes Ape Spit 49,-

MASTER SYSTEM
- Bubble Bobble 39,-
- California Games 39,-
- Marble Madness 39,-

GAME GEAR:
- Olympic Gold 39,-
- Shinobi 39,-
- Wimbledon 39,-

Solange der Vorrat reicht.



Rocket Knight Adv 104,-



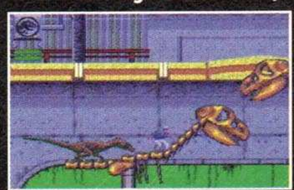
LandStalker (okt) 119,-



The Ottifants (okt) 89,-



Mortal Kombat 129,-



f-15 Strike Eagle 2 129,-

Jurassic Park (16MB) 119,-

MASTER SYSTEM

- Streets of Rage 89,-
- **Mortal Kombat 109,-**
- Master of Darkness 79,-
- **Sonic 3 (Okt) 89,-**
- Jurassic Park (Nov) 89,-
- **Star Wars 79,-**
- F-1 79,-
- Chuck Rock II 79,-
- **California Games 2 .... 79,-**
- **The Ottifants 74,-**
- Ultimate Soccer (Okt) 74,-
- Wonder Boy in Miracle World 64,-
- Robocop 3 89,-
- Flash 89,-
- James Pond II 79,-
- Power Strike II 89,-

GAME GEAR

- Game Gear mit Columns 189,-
- Streets of Rage II 79,-
- **F-1 .... 79,-**
- **Jurassic Park 79,-**
- **Sonic III (Nov) 79,-**
- **The Ottifants (Okt) 74,-**
- **Master of Darkness 74.-**
- T.World Cup Soccer 89,-
- Tom u. Jerry 74,-
- Robocop 3 79,-
- Surf Ninjas 79,-
- James Pond II 84,-
- James Bond 007 79,-
- Chuck Rock 2 79,-

MEGA CDII

- Mega CD II mit Road Avenger 589,-
- 1 Jahr Garantie
- Cobra Command 89,-
- Robo Aleste 109,-
- Final Fight 89,-
- Prince or Persia 89,-
- Silpheed (Nov) 89,-
- **Sonic CD (Okt) 89,-**
- **Thunderhawk (Okt) 109,-**
- **WWF (CD)` 89,-**
- **Ecco (CD) 89.-**
- **Batman Returns (CD) 109,-**

Mega CD II ohne Spiel (Okt) 509,-





Versand per Nach. .... DM 8,-
UPS .... DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06


4 POSTER-AUSGABE
STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION
Endlich! Auf den folgenden Seiten findet Ihr Poster der letzten vier Charaktere, die Euch zur kompletten Street Fighter II-Sammlung noch fehlen. The Street Fighter II: Special Champion Edition sollte jetzt als Import erhältlich sein. Trotz zahlreicher Gerüchte, daß Capcom das Spiel erst im November zu veröffentlichen plant, können wir nur bestätigen, daß es in Amerika im September auf einem enormen 24MBit-Modul erschien und $70 kostet. Die Import-Version dürfte teurer sein als die in Kürze zu erwartende offizielle Version.
© CAPCOM
SEGA pro
LETZTER TEIL

STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION



EIN PSYCHO-RIESE

Im Originalspiel war dieser Kreuzritter mit Cape, dessen Geburtsdatum niemand kennt, der Endgegner. Er ist zurück, aber dieses Mal könnt Ihr ihn kontrollieren und gegen jeden beliebigen Feind antreten lassen.

Der ultimative Feind steht jetzt zu Euren Diensten.

Ihm stehen so viele kraftvolle Bewegungen zur Verfügung, daß er jedem Feind bei weitem überlegen zu sein scheint. Unter den unendlich vielen verbesserten Spezialbewegungen finden sich Scherentritte, Kopfstöße und Flammentorpedos. Es ist fraglich, ob diese Kraft jemals überboten werden kann!



STATISTIK

GEBOREN: unbekannt
GRÖSSE: 182cm
GEWICHT: 80kg
BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE
129cm / 85cm/ 91cm
BLUTGRUPPE: A




STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION
SEGA pro
STATISTIK
GEBOREN: 1968
GRÖSSE: 170cm
GEWICHT: unbekannt
BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEIITE
88cm / 58cm/ 90cm
BLUTGRUPPE: A
DAS HÜBSCHE MÄDCHEN
Wegen ihrer Schnelligkeit und Kraft ist Chun Li eine der besten Figuren im Spiel. Ihre kraftvollen Tritte werden durch die verbesserten Bewegungen noch verstärkt. Der verbesserte Tritt nach unten ermöglicht es Euch jetzt, auf Eurem Gegner zu landen und bis zu 5 Treffer zu erzielen.
Auch Chun Lis berüchtigter Blitztritt ist in diesem Spiel besser denn je und sie kann damit ihrem Gegner gehörigen Schaden zufügen, besonders, wenn sie ihn anwendet, während sie durch die Luft fliegt!
CHUN LI
© CAPCOM



DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSO
SEGA pro
Ecco The Dolphin: 16-seitige Lösung im Heft!
JULI 1993 DM 6,50
JUNGLE STRIKE
SEGA pro
JUNI 1993
BUSTERS SUCHE
COOOL
SEPTEMBER 1993 DM 6,50
AUSGABE 11
MEGA-CD
MEGA DRIVE
SONIC'S SCHOCKER
INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KO

SEGAPRO IM ABO MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums

- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los

- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!

- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ ....
Geldinstitut ....
Konto-Nr. ....

☐ Per Scheck (muß dem Coupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
44719 Bochum

SEGA pro

Street Fighter II
Champion Edition





DER SAMBO-MANN

Der alte Ringkämpfer aus der kalten russischen Steppe weiß sein Gewicht wohl anzuwenden. Mit einem ungemein kraftvollen Kopfschlag, Flugschlag und schwingendem Lasso lassen sich die meisten Gegner recht schnell überzeugen...

Seine enorme Muskelkraft hat Zangief sich mit Bärenringen erworben. Die in diesem Spiel verbesserten Spezialbewegungen lassen nur eine Feuerkugel vermissen, aber auch das macht keinen großen Unterschied.



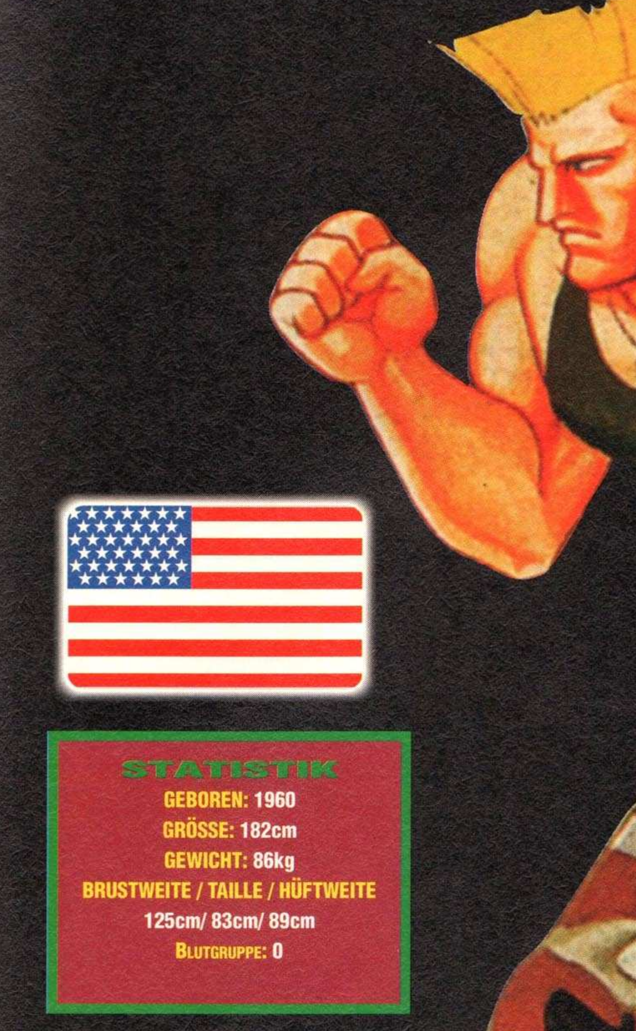


STATISTIK
GEBOREN: 1956
GRÖSSE: 211cm
GEWICHT: 115kg
BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE
163cm / 128cm/ 150cm
BLUTGRUPPE: A









STATISTIK

GEBOREN: 1960
GRÖSSE: 182cm
GEWICHT: 86kg
BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE
125cm/ 83cm/ 89cm
BLUTGRUPPE: 0

DER RÄCHER

In den 60er Jahren war Guile ein wilder Typ, der in die Armee eintrat, sobald sein Alter es erlaubte, wo er sich unter anderem seine nicht unbeträchtlichen Kampffähigkeiten aneignete. Seine Spezialbewegungen, Sonic Boom und Areal Slam, haben ihm viele Siege verschafft und sein Blitztritt hat es wahrhaftig in sich!
Dieser Kerl kann auf jede Entfernung kämpfen und hat außerdem den Vorteil, Schallwellen auffangen zu können, wenn auch sein Sonic Boom sehr gelegen kommt! Das Street Fighter-Turnier verschafft ihm die Gelegenheit, sich an M Bison sein Mütchen zu kühlen.

GUILE

Endlich! Auf den folgenden Seiten findet Ihr Poster der letzten vier Charaktere, die Euch zur kompletten Street Fighter II-Sammlung noch fehlen. The Street Fighter II: Special Champion Edition sollte jetzt als Import erhältlich sein. Trotz zahlreicher Gerüchte, daß Capcom das Spiel erst im November zu veröffentlichen plant, können wir nur bestätigen, daß es in Amerika im September auf einem enormen 24MBit-Modul erschien und $70 kostet. Die Import-Version dürften teuerer sein als die in Kürze zu erwartende offizielle Version.



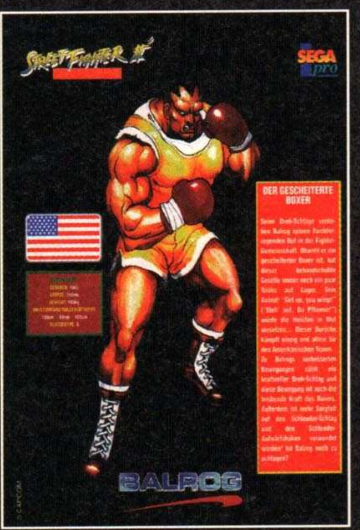






STREET FIGHTER POSTER NACHBESTELLUNG









Die beste Street Fighter-Sammlung weit und breit!

TECHNOCLASH

Abaris sprach zu Ronaan: "Deine Aufgabe wird lang, und du mußt stark sein, um den Maschinenmann zu besiegen. Gehe jetzt, junger Ronaan, und hole meinen Lebensstab zurück, bevor es zu spät ist!" Zögernd packte Ronaan seine Siebensachen und setzte sich seinen Zauberfalken auf die Schulter. Jetzt konnte er beweisen, daß er wahrhaftig ein Mann war, aber gegen die Technik würde er selbst mit seiner Magie Schwierigkeiten haben.

Ein kalter Schauer rann ihm den Rücken entlang, als er an die metallenen Monster der Technowelt dachte. Zum Glück haben wir Vertrauen in Ronaan und seine Fähigkeiten und sind zuversichtlich, daß er es mit den Metallkästen aufnehmen kann. Zieht also Eure Wanderstiefel an und haltet Eure Zauberkraft bereit. Ein großes Abenteuer erwartet Euch!



Ein cooles Inventar. Links sind die speziellen Zaubersprüche, rechts die Kampfzauber.



Sieht nach einer Sackgasse aus, ist aber keine. Durch den Bodenrost geht es in einen Tunnel weiter.

Das einzige andere Shoot-'Em-Up mit Fantasy-Einschlag für das Mega Drive war Renovations merkwürdiges Gain Ground. Mit seiner Gauntlet-artigen Vogelperspektive und dem 2-Spieler-Modus bot er ein etwas anderes "Sport"-Spiel. Jetzt bringt EA etwas ähnlich Verrücktes, aber sehr viel Polierteres und Spielbareres heraus.

Jeder der sieben Levels ist fabelhaft schattiert und unglaublich detailliert. Die Sprites sind recht gut zu erkennen und die Animationen im Hintergrund tragen noch zur Atmosphäre bei. Hin und wieder gibt es zwar Probleme mit der Kollisionsabfrage, aber das hindert den Spielfluß nicht weiter.

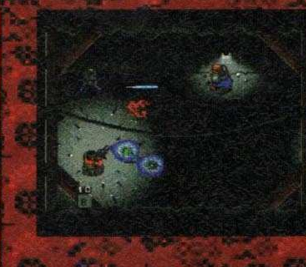
In jedem Level sind reichlich Power-Ups und Bonusgegenstände verstreut und versteckt. Viele werden von erledigten Gegnern hinterlassen. Ihr müßt jeden einzelnen beseitigen und alle Rätsel lösen, um einen Level zu schaffen. Die Levelendmonster stellen ein gewisses Problem dar, aber dazu sind sie ja auch im Spiel. Am wichtigsten ist die Orientierung. Setzt Euren Falken oft als Späher ein, damit keine bösen Überraschungen auf Euch warten.

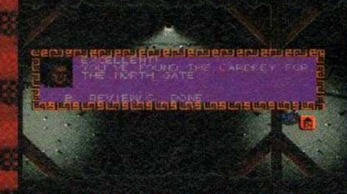
PROTIP Benutzt regelmäßig Indar, um versteckte Gegenstände, Feinde usw. zu finden. Das braucht zwar Zeit, ist aber die einzige Hilfe weit und breit. Nutzt sie!

Ihr habt zwei Bodyguards: Chazz und Fargg. Chazz ist langsam und nicht für lange Ausflüge geeignet, aber sehr kräftig und hilfreich gegen starke Gegner. Fargg eignet sich mehr für die ersten drei Levels. Er bleibt immer in Eurer Nähe, außer, wenn Ihr ihn alleine losschickt, und räumt gerne Gegner für Euch aus dem Weg. Den Aggressionsgrad Eures Bodyguards könnt Ihr im Inventar einstellen. Dort könnt Ihr auch Spezialangriffe vorbereiten, anstatt erst beim Angriff direkt auf dem Screen zu wählen.

Dieses Riesenspiel könnte Euch manche Nacht kosten - es macht unheimlich süchtig! Die Kombination von toller Grafik, knackigen Sounds und harten Leveln machen es zum heißen Tip. Unbedingt ansehen!







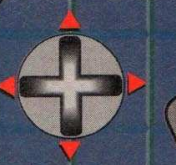
Wenn Ihr Indar steuert, wird's richtig gruselig. Anstelle der Musik hört Ihr ein langgezogenes Kreischen im Himmel. Noch fremdartiger ist Indars Sicht, wenn Ihr in geschlossenen Räumen oder Müllhaufen seid - dann fängt der Screen an, zu blitzen.

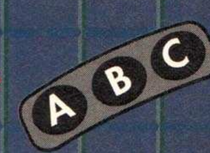


TECHNOCLASH

EA ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT 8MBit
SPIELER 1
STUFEN 7
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Continues
KONTAKT .... Sega
✆ 040 2270961





Mit dem Kreuz bewegt Ihr Ronaan in acht Richtungen durchs Bild. A ist für den Nahkampf mit dem Stab und B für eine von neun weiteren Waffen. Haltet C gedrückt und wählt den Angriffszauber mit dem Steuerkreuz.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 80%
▲ Tolle Details, vor allem auf dem Schrottplatz, verdichten die Atmosphäre jedes Levels.
▼ Manchmal ist die Kollisionsabfrage nicht in Ordnung und Kugeln sind schwer zu sehen.

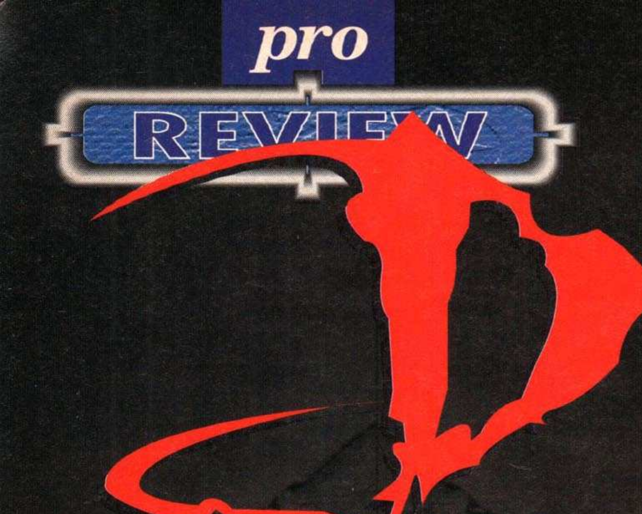
MUSIK 85%
▲ Die Musik ist ausgezeichnet und setzt die anarchische Stimmung gut um.
▲ Realistische Soundeffekte sind, zusammen mit der Musik, gut zum Aufdrehen.

SPIELABLAUF 83%
▲ Es gibt massenhaft Optionen und Zaubersprüche.
▼ Es ist mitunter extrem schwer, genau zu zielen.

ANFORDERUNG 78%
▲ Ein Spiel, das bald süchtig macht und lange vorhält.
▼ Vielleicht wiederholen sich die Ziele der Levels etwas zu oft.

PROSCORE 82%

Ein aufregendes Baller-Rollenspiel, das nach einiger Zeit erst richtig fesselt und reichlich Spiel fürs Geld bietet.



Dracula

MEGA DRIVE

Hell flackern die Kerzen in der Kathedrale und tauchen die finsteren Gewölbe und Pfeiler in gruseliges Licht. Draußen auf dem Friedhof steigen die Zombies zu ihrem mitternächtlichen Ausflug aus den Gräbern.

Blutrot leuchtet der Nachthimmel und zeigt Draculas Kommen an. Sein Blutdurst ist unstillbar, und er wird für immer das Böse verkörpern, egal, welche Gestalt er annimmt.

hr spielt die Rolle des Jonathan Harker und erforscht kapitelweise, frei nach Bram Stokers Buch, das finstere Reich Draculas. Jeder Ort, an den Ihr kommt, ist düster und von Spuk heimgesucht. Alptraumhaft drückt die Landschaft auf Euer Gemüt. Ihr beginnt in Draculas Schloß und kämpft um Euer Leben und Eure Freiheit.

Im tödlichen Geistertanz wirbeln die Untoten über den Friedhof.



Dieser Typ weiß etwas. Macht das Dynamit ausfindig und Ihr seid praktisch unbesiegbar!

Mit Coppolas Dracula stieg eine legendäre Horrorgestalt aus dem Holzsarg. Das Spiel dazu war unvermeidlich. Sony hat sich einiger Versatzstücke aus dem Streifen bedient.

Die Einleitung stimmt gleich die passende Atmosphäre: Tiefrot ist der Himmel hinter den aufgehängten Opfern Draculas. Sofort wird deutlich: Hier geht es um mehr als Cola und eine Freifahrt! Tiefernst blitzt und tönt es, und schon geht das Abenteuer los.

Dracula ist als Plattformspiel mit Schießeinlagen angelegt. Vom Schloß des Finsterlings aus reist ihr durch sechs verschiedene, aber allesamt gruselige, Abschnitte. Mit Eurem Schwert könnt Ihr alles zerschneiden, was sich bewegt. Es gibt aber auch andere Waffen zu sammeln, zum Beispiel Pflöcke und Pistolen, aber für die meisten Monster eignet sich tatsächlich das Schwert am besten.

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, und Ihr könnt mit einem Trainer beginnen. Mit dieser unheimlich leichten Option seht Ihr einige Orte, die auch im Film vorkommen. Ihr könnt mit bis zu sechs Leben anfangen. Jedesmal, wenn Eure Energie auf Null sinkt, geht eines davon verloren.

Das Darcula-Bild wird sehr schön dramatisch aufgebaut - der Schloßhintergrund ist wirklich toll geworden. Feine, schmiedeeiserne Arbeit, beschlagene, schwere Eichentüren, tanzendes Kerzenlicht und düstere Schatten sorgen für waschechte Horroratmosphäre. Überall wimmelt es von Ratten, Spinnen, Fledermäusen und Riesenfliegen. Später hechten Euch Wölfe, Diebe, Zombies und Gespenster entgegen!

Leider enttäuscht der Spielablauf total. Es gibt wirklich nichts Neues gegenüber früheren Plattform-/Actionspielen. Na gut, ab und zu muß ein Gewicht gekappt oeder ein Hebel gezogen werden, um eine Geheimtür zu öffnen, aber das war's auch schon. Meistens liegt der Weg klar vorgezeichnet vor Euch, und es gibt sehr wenige Geheimräume mit Extraleben. Auch die Kämpfe sind kein bißchen originell oder aufregend. Das Harker-Sprite bewegt sich so unwillig, als stünde es auf einem Fließband, und auch beim Sprung vermittelt es wenig Begeisterung für die mühselige Action.

Die Grafiken sind ausgezeichnet, besonders die vom Friedhof.



PROTIP Im zweiten Level müßt Ihr das Gewicht rechts oben im Schloß kappen, um eine versteckte Falltür fast unmittelbar darunter zu öffnen.



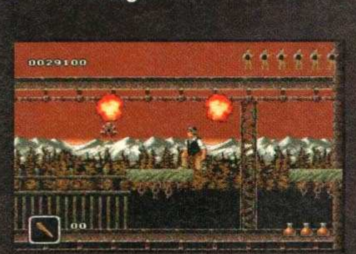


Grau kriechender Nebel, trübe Tümpel voller Brackwasser, alte Krypten und zerfallender, gemeißelter Stein wirken unheimlich. Dazu noch das Geister- und Wolfsgeheul, und man gruselt sich total!

Etwas mehr Abwechslung ins eigentliche Spiel bringen die Endgegner, aber der eigentliche Ablauf ist total veraltet und langweilig. Schade um die schöne Aufmachung!



Im Freien heulen die Wölfe den Mond an – aber Euch auch! Achtet auf die Kriechspinnen und macht Euch auf ein Tänzchen mit den drei Bräuten gefaßt!



Plant Eure Sprünge gut!



Dracula erscheint im langen, roten Gewand und lädt Euch zu einem ganz besonderen Schluck ein. Da Ihr lieber Coca trinkt, müßt Ihr ganz schön mit dem Schwert wirbeln, um Dracula aufzuhalten.

MEGA DRIVE

DRACULA

SONY ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	none
KONTAKT	Sega

© 040 2270961



Mit A benutzt Ihr das Schwert, mit B springt Ihr und C ruft eine Sonderwaffe auf. Das Steuerkreuz bewegt Euch über den Bildschirm.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 92%
▲ Unheimlich detaillierte Landschaften mit genialer Farbgebung.
▲ Das gruselige Anfangsbild von Draculas Opfern stimmt auf Horror ein.

MUSIK 90%
▲ Feine Orgelmusik, heulende Wölfe und Geistergeheul gehören zum tollen Soundinventar.
▲ Die Titelmelodie aus dem Film versetzt einen gleich in Gruselstimmung.

SPIELABLAUF 64%
▼ Der Ablauf ist völlig veraltet. Ihr werdet Euch schnell langweilen.
▼ Die Hauptfigur ist mäßig animiert und wirkt überhaupt nicht entschieden genug.

ANFORDERUNG 73%
▲ Es ist nicht leicht, die Geheimräume zu finden.
▼ Die Handlung wird bald langweilig und über Level 1 hinaus hält die Motivation nicht an.

PROSCORE 65%

Wer Horror mag, kann sich eine Zeitlang amüsieren, aber der uninspirierte Spielablauf läßt Euch bald zum Ausschalter greifen.

MEGA DRIVE

Weit, weit weg liegt das Märchenland Elhorn, einst eine blühende Nation. Es wurde von den sieben großen Zauberern geleitet und alle waren unheimlich glücklich. Jetzt ist das Land in Aufruhr: Ein böser Zauberer hat ihre Energiequelle, den Schweinestern, mißbraucht, um sich selber zu stärken. Tag und Nacht tobt der Krieg zwischen feindlichen Stämmen. Es muß etwas geschehen.

Hier kommt Sparkster ins Spiel, der Elite-Rocket-Knight, der den Mord an seinem Freund rächen will. Er hat einen raketengetriebenen Flugpack auf dem Rücken und ein Stahlschwert und nichts kann ihn aufhalten. Elhorns finsteres Zeitalter wird mit Eurer Hilfe bald vorbei sein. Worauf wartet Ihr noch?



- "Hallo Sparkster, du Held aller Klassen. Mein Name ist Lenny, das Monster von Loch Ness und ich bin sehr, sehr hungrig. Warum schaust du mir nicht in die Klappe, Kleines?"

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Im Frühsommer brachte Konami das geniale Plattformspiel Tiny Toon Adventures heraus. Jetzt geht es mit einem anderen niedlichen Hauptdarsteller weiter. Vorläufig muß Buster Bunny von der zweiten Reihe aus zusehen, wie Rocket Knight die Feinde aufrollt.

Sparkster wird im fetzigen Intro wie ein echter Held willkommen geheißen und als einzig wahrer Weltenretter dargestellt. Auch die flotten Melodien der Levels bestätigen das Bild vom unerschrockenen Knuddelhelden.

Fantastische Grafik scheint man bei Konami vorauszusetzen zu können und auch dieses Modul ist keine Ausnahme: Jeder Hintergrund ist genial gemalt: Farbenfroh und extrem detailliert. Besonders die Industriestadt im fünften Level ist sehenswert: Blitze zucken über den Himmel, düstere Wolken ziehen in Parallaxscrolling vorbei. Auch Sparkster selbst sieht klasse aus und ist fabelhaft animiert.

Zwischen den Levels wird in kurzen, toll animierten Szenen die Geschichte weitererzählt. Bunte, quirlige Sprites huschen über das Screen, und der nächste Abschnitt wird Euch vorgestellt. Der vierte Level zum Beispiel, spielt auf dem gefährlich glatten Dach einer rasenden Weltraumrakete. In der Anfangssequenz dazu wird Sparkster ins All gebracht, um aufs Raumschiff zu gelangen.

Sparksters bemerkenswerteste Besonderheit, man ahnt es schon, ist der Raketenrucksack, der bei voller Kraft automatisch einsetzbar ist. Wenn Ihr den kleinen Helden steuert, schießt die Maschine ihn auf der Suche nach einem Landeplatz los. Das Problem liegt nur an der kniffligen Steuerung des Raketenteils: Ihr könnt im Flug nicht die Richtung wechseln. Das macht das Spiel sehr schwer und führt Euch oft in die falsche Richtung. Das ist aber auch der einzige Makel an diesem tollen Modul.



PROTIP Macht Euch schnell mit dem Angriffsmuster des Obermotzes vertraut, benutzt dann Euer Schwert, wenn er es am wenigsten erwartet.



- "Verflixte Ausflügler! Paßt doch auf, wohin ihr fahrt!" Armer Sparkster...



- Einst flog ich friedlich vor mich hin, nichts Böses kam mir in den Sinn. Doch Dreck und Schmutz war überall, fast brachte mich der Smog zu Fall!

- Hier seht Ihr die vielen Gesichter von Sparkster, um Euch eine Vorstellung vom komplexen Aufbau des Spiels zu geben. Anfangs ist es sicher noch schwer, mit dem Raketenpack zu steuern, aber bis Ihr zu diesem Abschnitt im zweiten Level gekommen seid, dürfte das kein Problem mehr sein. Sammelt unterwegs die Juwelen für Extrapunkte ein und achtet auf alles, was Eure Energie dezimieren könnte. Um den Abschnitt zu verlassen, geht Ihr durch die dunkle Tür oben.



Ein ruhiger gesammelter Sparkster scheint sich wenig um das Monster hinter sich zu scheren. Er sollte sich aber vorsehen, denn beim nächsten Mal wird der Widerling auf Sparksters Kopf landen!



Zum Glück gibt es weder Möhren, noch Ringe oder ähnliche Gegenstände. Ihr müßt alles, was sich bewegt, abschießen, bevor es Euch abschießt. Das Schwert wird ähnlich wie das Raketenpack mit Energie geladen. Es gibt sechs Level, die jeweils aus mehreren Abschnitten mit entsprechendem Schwierigkeitsgrad bestehen. Das Spiel ist wirklich nicht einfach, aber die Angriffsmuster lassen sich schnell erkennen.

Power-Ups geben Euch mehr Energie oder Extraleben.

Rocket Knight Adventures kann sich mit den Tiny Toons, Global Gladiators oder James Pond II voll und ganz messen. der Spielablauf ist nicht originell, aber das Modul ist fantastisch aufgemacht und schwer genug, um viele verschiedene Spieler typen an den Bildschirm zu fesseln.



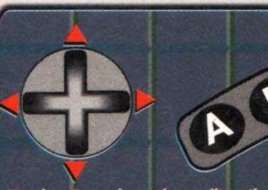
Schießt auf diese grünen Schweine und verwandelt sie in quiekende Ferkel!



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

KONAMI ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT	8MBit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Continues
KONTAKT	Konami
	✆ 069 950812 0



Mit dem Steuerkreuz kontrolliert Ihr Sparksters Richtung. Mit B springt er, mit C, wenn es gedrückt bleibt, lädt sich seine Schlagstärke auf, die den Raketenpack zündet oder das Wirbelschwert startet. Mit Start pausiert Ihr.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 94%

▲ Parallaxscrolling in verschiedene Richtungen macht die Hintergrundgrafik lebendig und sehr interessant.
▲ Jedes einzelne der bunten und detaillierten Sprites ist toll animiert.

MUSIK 89%

▲ Die Musikstücke passen genau zu der Action, die gerade abgeht.
▼ Die wenigen Soundeffekte helfen der Atmosphäre nicht besonders.

SPIELABLAUF 87%

▲ Lange, abwechslungsreiche Level mit verschiedenen Spielarten.
▼ Sparksters Raketenpack läßt sich schwer steuern, da Ihr im Flug nicht die Richtung wechseln könnt.

ANFORDERUNG 88%

▲ Der Schwierigkeitsgrad zieht immer weiter an, aber schon der erste Level ist eine echte Herausforderung.
▼ Dank der sich ähnelnden Angriffsmuster sind die ersten Abschnitte einigermaßen zu bewältigen.

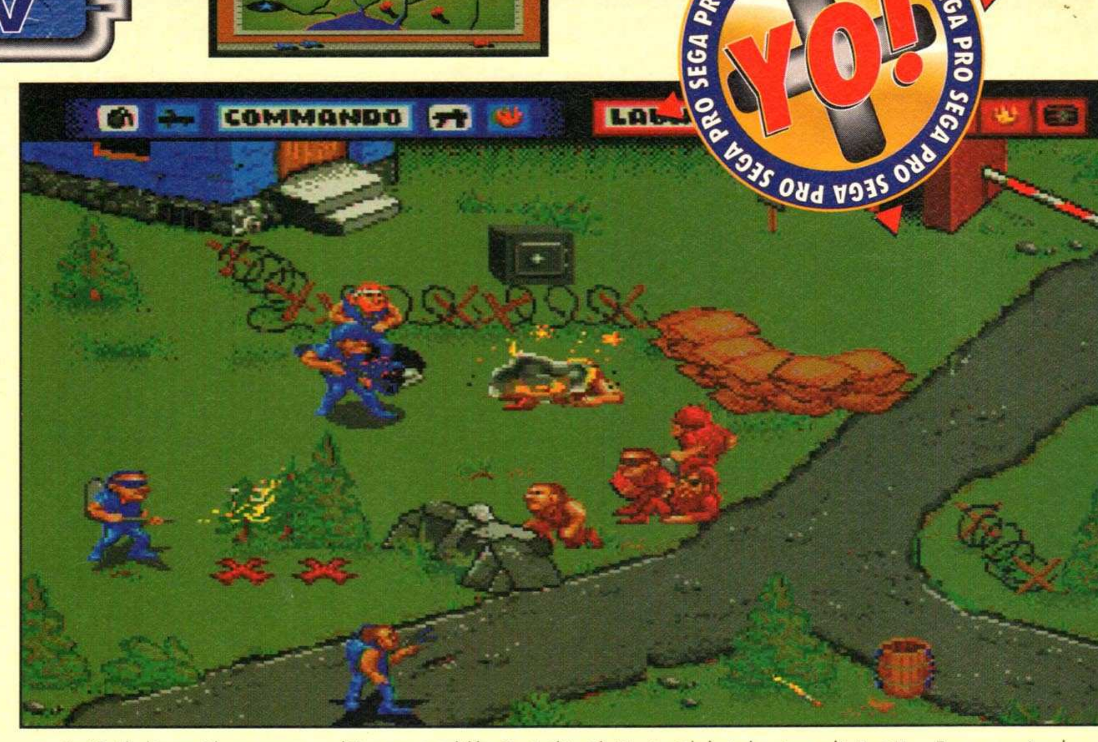
PROSCORE 89%

Sparkster ist einer der niedlichsten und mutigsten Helden, die es in Plattformspielen bisher kennenzulernen gab. Die fantastische Grafik und prima Musik machen Rocket Knight Adventures zu einem außergewöhnlichen Spiel.

Der vertrottelte General Chaos hat eine alte Rechnung zu begleichen. Sein Intimfeind ist General Havoc, Führer der vicerianischen Armee. Seit Jahren hängen die beiden sich an der Gurgel, aber keiner gewinnt die Oberhand und kann den Gegner aus seiner jeweiligen Hauptstadt vertreiben.

Vielleicht lag es an mangelnder Vorbereitung? Jedenfalls führten die alten Kampftaktiken zu nichts, und der Krieg wurde schal. Jetzt haben die beiden Haudegen kleine, hochspezialisierte Trupps losgeschickt, um beim Gegner kräftig zu sabotieren. Zun fünft oder zu zweit ziehen die Spezialeinheiten los.

Der Minikrieg, den der Rest der Welt wohlwollend ignoriert, hat sich zu einer Farce entwickelt. Der Verlierer verliert zwar alles, und der Gewinner bekommt alles, aber wen schert's? Dabeisein ist alles!



Zwei Spieler können sich zusammentun und Einsatzquartette bilden. Zu viert könnt Ihr EAs Spezialadapter benutzen und in Zwei-Mann-Teams gegeneinander antreten. Wie man sieht, räumen die blauen Jungs tüchtig auf. Die Roten haben wenig zu lachen. Die Leiste oben zeigt, welcher Soldat gerade aktiv ist. Die Gegenstände, wie der Safe, geben Extrapunkte, wenn Ihr sie öffnet.

GENERAL CHAOS

Electronic Arts hat schon viele gute, aber auch etliche uninspirierte Nachfolgespiele herausgebracht. Da ist General Chaos eine erfrischende Abwechslung. Seit Desert Strike hat es nichts so Originelles aus dem Haus EA gegeben! General Chaos ist völlig neu. Es nimmt mit lustig-bunten Sprites und völlig comicartiger Handlung die üblichen Kriegssimulationen auf die Schippe. Am ehesten kann man es noch mit dem anarchischen Gain Ground vergleichen, obwohl Chaos wesentlich besser aussieht und sich interessanter spielt.

Der allgemeine Sinn des Spiels ist es, ein fünfköpfiges Team von Spezialisten über das Schlachtfeld zu steuern, bei Bedarf die besonderen Fähigkeiten der Kämpfer einzusetzen und beim Gegner für soviel Verwirrung und Sabotage zu sorgen, wie irgend möglich. In jeder Kampagne gibt es 17 Schlachtfelder. Zwei davon sind die Hauptstädte der Generäle, Viceria und Moronica.

hr beginnt in der Mitte der Landkarte und müßt immer mehr Gebiete dazugewinnen, um die Hauptstadt des Gegners zu erreichen und letztlich zu erobern. Ihr könnt ein Territorium wählen, das in der Nähe liegt und auf dem noch nicht gekämpft wurde. Die Kampagne ist gewonnen, wenn Ihr Euch zur gegnerischen Hauptstadt vorgearbeitet und sie eingenommen habt. Habt Ihr das geschafft, geht es auf in die nächste Kampagne - insgesamt gibt es drei davon. Ihr habt also 51 Schlachtfelder mit verschiedenen Hindernissen und untergeordneten Aufgaben vor Euch. Viele der Schlachtfelder gleichen sich, aber der Rechner wird im Verlauf Eures Fortschritts immer schwerer zu schlagen.

Abwechslung im Spielablauf ergibt sich vor allem durch das Einsetzen





verschiedener Teams. Es gibt Assault (Angrif), Brute Force (Stumpfe Gewalt), Demolition (Zerstörung) oder das Zwei-Mann-Kommando. Es gibt fünf verschieden spezialiserte Soldaten. Jeder beherrscht eine Kampfart ausgezeichnet. Obwohl die Auswahl Eurer Formation etwas begrenzt ist, ermöglicht sie Euch, das optimale Team für jeden Abschnitt zu finden. Zum Beispiel ist ein Angriffstrupp aus fünf Gunnern eine solide Verteidigung gegen den anstürmenden Feind, während ein Brute-Force-Team aus zwei Chuckers, zwei Scorchers und einem Launcher (siehe Kasten) sich ausgezeichnet für den Angriff eignet.

Seid Ihr erst auf dem Schlachtfeld, wird deutlich, wie gut die Namen der Feldherren gewählt sind (Havoc = Chaos, verheerender Schaden!)... Auf dem Bildschirm geht so viel ab, daß man oft mehr Glück als Verstand braucht. Manchmal gibt der Rechner eine unglückliche Formation vor, dann könnt Ihr nicht viel tun, aber es ist wahrscheinlich, daß Ihr eher Glück habt. Der Zufallsgenerator ist auf Eurer Seite und richtig Pech hat man selten.

Bis zu vier Spieler können im Doppel zusammen spielen. Dabei steuert jeder der Verbündeten jeweils zwei Mann einer vierköpfigen Truppe. Welche Option auch immer Ihr wählt, General Chaos macht richtig anarchischen Spaß. Ob Ihr gegen Freunde oder den Rechner spielt, es bleibt immer chaotisch, spannend und leicht verrückt!

Fast alles, was man von einem Actionspiel erwartet, ist hier vertreten. Schnelligkeit, Geschick, Vorausplanung, aber auch fixes Denken sind gefragt, aber auch Humor und viel Glück. Spiele wie dieses werden dafür sorgen, daß immer mehr Leute vom Rechner auf die Konsole umsteigen!







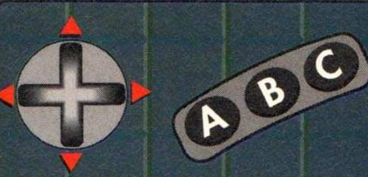
Vorsicht, der Chucker krebst herum! Jetzt ist niemand mehr sicher!



Hier geht's richtig ab. Einige private Duelle finden statt, ein Sanitäter wird verlangt, und keiner weiß, was er eigentlich hier soll! Wenn das kein Chaos ist!







Ihr steuert Eure Truppe einfach mit einer Kombination aus Kreuz und Knopf B bzw. C. A gibt den Befehl, zu feuern. Eure Leute suchen automatisch den nächsten Gegner oder das gefährlichste Ziel.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 93%
▲ Wegen der großen Sprites, kann wirklich jeder Soldat in der dicken Action erkannt werden.
▲ Alle Grafiken sind bunt und comicmäßig lustig.

MUSIK 92%
▲ Stimmungsvolle Explosionen, Raketenwürfe und MGs.
▲ Lustige Melodien während der "actionlosen" Screens motivieren unheimlich.

SPIELABLAUF 91%
▲ Die chaotische Idee ist toll und neu, die Kämpfe sind hervorragend präsentiert.
▼ Es gibt wenig Abwechslung zwischen den verschiedenen Kampfgebieten – der Spaß könnte von kurzer Dauer sein.

ANFORDERUNG 75%
▲ Es gibt während der Gefechte viel zu tun, und Ihr müßt ständig aufpassen.
▼ Der Rechner ist einfach zu schlagen. Richtig herausfordernd wird's erst zu zweit oder mehreren.

PROSCORE 91%
Mit der wilden Action, der toll bunten Grafik und dem originellen Ablauf gehört dieses ulkige Modul in jedes Heimarsenal.





POWER

MASTER SYSTEM

Es war einmal ein junger Kopilot, der seinen Job und die Luftkämpfe liebte. Leider wurde sein goldenes Glück getrübt, als er Opfer einer Bande von Luftpiraten wurde: Er machte eine Bruchlandung und wurde fast vollständig ausgeraubt. Zum Glück verlor er aber nicht sein Leben. Im Krankenhaus wurde er wieder zusammengeflickt, erholte sich und schmiedete Rachepläne.

Er würde Mut und Entschlossenheit brauchen, um die Luftpiraten zu besiegen, aber die Zeit ist gekommen, in der ein tapferer Held den Bösewichtern ihr Handwerk legt! Sein unbändiger Haß auf die Killer hilft ihm bei seiner schier aussichtslosen Jagd. Es ist ja bekannt, daß Rache süß ist – vor allem im Spiel!

Jeder Level ist voll toller Hintergrundgrafik und genialen Sprites. Im ersten Level fliegt Ihr über eine Reihe von Inseln hinweg, wo die Feinde aus allen Winkeln kommen. Nehmt so viele goldene Power-Up-Icons mit wie möglich und achtet auf die Kanonen, die in Reihen auftauchen. Schafft Ihr es durch dieses Chaos, wartet am Ende ein Obermotz!

Im dritten Level müßt Ihr auf die Spalten in der Landschaft achten. Sie öffnen sich und heraus kommen Gegner!

Power Strike II macht seinem Namen auf jedem Level dieses actionhaltigen Schießspiels Ehre. Ihr müßt am Ende das Mutterschiff der Piraten finden, aber das Überleben auf dem weiten Weg dorthin ist nicht einfach! Zum Glück helfen Euch jede Menge toller Power-Ups, die Eure Kampfkraft wirklich verbessern.

WAFFEN

SEVEN UP

Ohne die Extrawaffen kommt Ihr nicht weit! Dies sind die Power-Ups für Euren Flieger:

Shell Up
Mit diesem Extra wird die Bugkanone Eures Fliegers viel wirkungsvoller.

Shot Gun
Ein weit gestreuter Schuß, der Feindformationen gut wegbläst.

Missile
Geschosse werden in Paaren losgeschickt und machen Euren Weg etwas sicherer.

Burner
Eine lange Flammensäule geht von Eurem Schiff aus. Sehr nützlich!

Absorption
Eine Reihe von zielsuchenden Schüssen geht hiermit ab.

Destroyer
Schnellfeuerraketen schießen von vorne und von der Seite, aber nicht nach hinten.

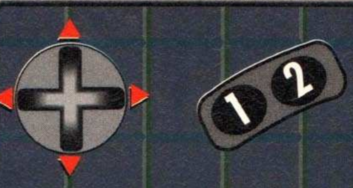
Napalm
Keine Rockgruppe, sondern eine "Smart Bomb", die Gegner in jeder Richtung beseitigt.



POWER STRIKE II

SEGA ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT 4MBit
SPIELER 1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN ....none
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Mit dem Kreuz steuert Ihr Euren Flieger auf dem Bildschirm. Knopf 1 feuert Eure aktuelle Waffe ab, mit Knopf 2 wählt Ihr eine aus.

PROTIP Wenn Ihr in einem Schwarm von Geschossen gefangen seid, fliegt auf die andere Seite des Screens und bleibt in Bewegung. So weicht Ihr dem Großteil des feindlichen Feuers aus.

Vor Spielbeginn könnt Ihr eine von vier Spielgeschwindigkeiten wählen. Bei niedriger Geschwindigkeit könnt Ihr Euch leichter an die Steuerung und den ganzen Ablauf gewöhnen. So lernt Ihr auch die Feindformationen und ihre Angriffsmuster besser kennen. Völlig hektisch wird es auf den schnelleren Stufen – daran haben auch geübte Spieler zu knacken! Im bebilderten Optionsscreen könnt Ihr auch Eure Waffe auswählen. Im ersten Level beginnt Ihr mit einfachen Geschossen, aber unterwegs werdet Ihr Raketen, Granaten, Flammenwerfer, Absorber, Zerstörer und eine tolle Smart Bomb einsammeln können. Fliegt einfach über die Power-Up-Icons!

Die Geschichte erinnert an das klassische Schießspiel 1493 – das Bild scrollt vertikal, und die Angriffswellen werden immer heftiger und fieser. Am Ende jedes Levels wartet ein riesiges Mutterschiff, an dem Ihr Euer Arsenal ausprobieren könnt und müßt – mit Standardbewaffnung sind die Großgegner kaum zu überleben!

Ballerfans kommen bei diesem Modul voll auf ihre Kosten. Ihr beginnt mit drei Leben und sammelt P-Icons, um länger durchzuhalten. Superblasts fungieren als Smart Bombs, die alles wegpusten, Wirbelschilde werden von bestimmten Gegnern hinterlassen oder sind auf einigen Trägern zu finden. Rote Schilde erhöhen Eure Bugfeuerkraft, blaue erlauben den Geschossen, mehr als einen Gegner zu durchdringen, und gelb sorgt für Streuschüsse. Ihr könnt höchstens drei Schilde sammeln, die Euch dann umkreisen und schützen.

Die Hintergrundgrafik wechselt in jedem Abschnitt und ist einfach fantastisch. Tonnenweise verschiedene Gegner, bunte Landschaften und die Action beleben das Screen in jeder Sekunde des Spiels. Manchmal bricht der Boden wie bei einem kleinen Erdbeben auf, und weitere Feinde quellen hinaus!



Strudel und flammenspuckende Vulkane im Wasser sind das I-Tüpfelchen auf einem sehr liebevoll durchdachten Modul und überraschen Euch immer wieder.

Die Action ist schnell und dichtgepackt. Je besser Ihr ausgerüstet seid, desto leichter könnt Ihr Gegnern auch ausweichen. Besonders schön ist das Napalmgeschoß, das alle Feinde beseitigt. Explosive Soundeffekte tragen noch zur Stimmung bei. Eine bessere Spielatmosphäre kann man sich kaum vorstellen!

Power Strike II sollte kein Actionfan versäumen. Das Prinzip mag alt sein, aber Sega hat es fantastisch umgesetzt. Seid Ihr schnell genug, um den Piratenansturm zu überleben?

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 92%
▲ Die Hintergrundgrafik ist in jedem Level bunt, detailliert und zum Teil sogar animiert – super!
▲ Massenhaft verschiedene Gegner mit bestimmten Eigenschaften.

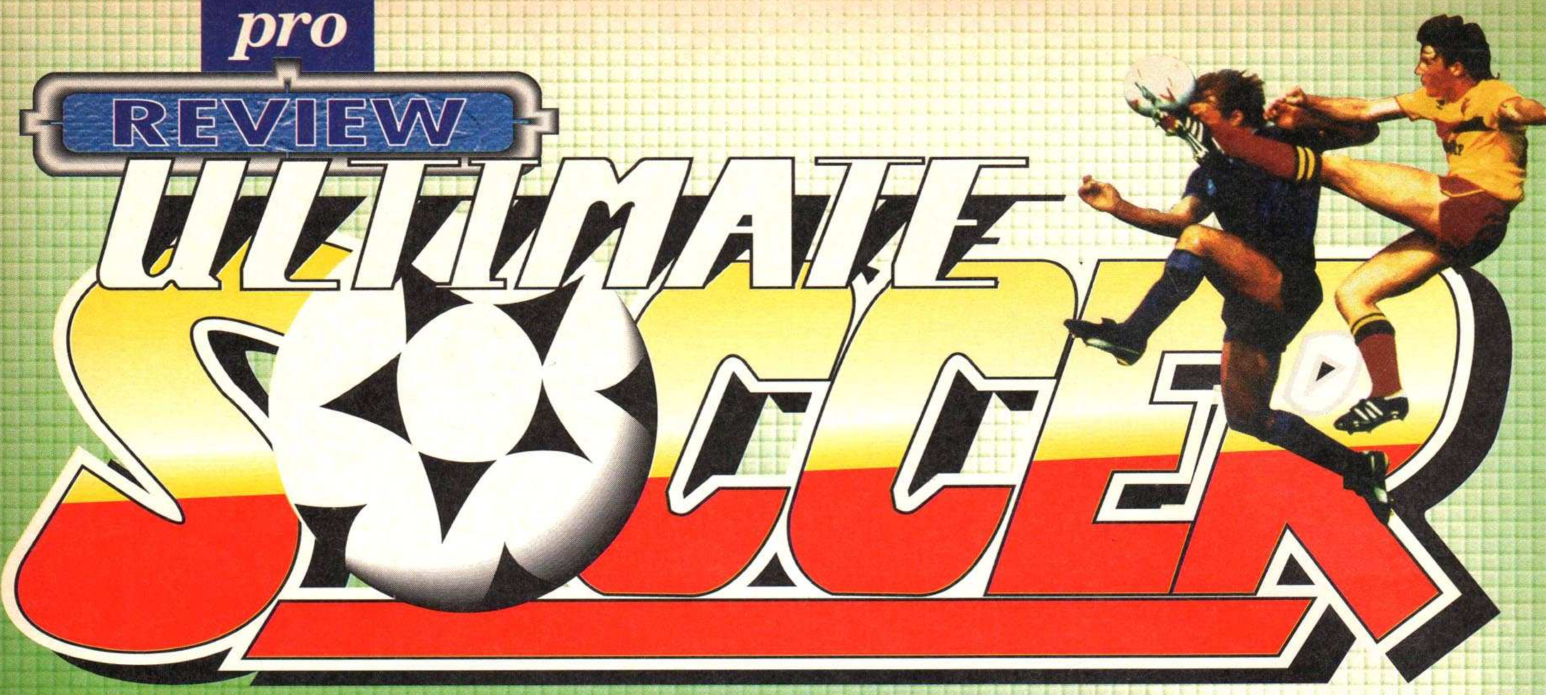
MUSIK 87%
▲ Viele Kampfgeräusche verdichten die actiongeladene Atmosphäre.
▲ Furiose Musik für jeden Level hebt das Spielgefühl gewaltig.

SPIELABLAUF 88%
▲ Ihr dürft das Screen keine Sekunde aus den Augen lassen, so hektisch geht es hier zu!
▲ Die Power-Ups braucht Ihr wirklich, sie motivieren zusätzlich.

ANFORDERUNG 80%
▲ Der Waffenausbau vor dem Levelendgegner ist eine echte Herausforderung.
▼ Habt Ihr alle fünf Level durchgespielt, verliert sich der Anreiz.



Nicht genug Level für einen Pro-Yo! Trotzdem ein tolles Shoot-'Em-Up, vor allem für Ballerfans, die ein Spiel auch mal zu Ende spielen wollen.



MEGA DRIVE

Jetzt, wo Japan und die USA sich mehr an den europäischen Fußball gewöhnen, wird der Sport auch auf Konsolen größere Anziehungskraft erlangen. Das dachte man sich auch bei Sega und legte neben der Master System-Version auch eine Mega Drive-Fassung unseres Lieblingssports vor. Vieles hat sich im Fußballgeschäft verändert, seit wir in jeder Schulpause begeistert kickten, aber irgendwann spielt man dann eben professioneller.

Bei dem Anspruch, den Sega mit dem Titel des Spiels stellt, sind wir natürlich gespannt, ob es sich lohnt, den eigenen Ball in die Ecke zu legen und die Konsole anzuwerfen. Immerhin ist dies das erste Modul, bei dem acht Spieler gleichzeitig antreten können!

Die meisten Fußballspiele beinhalten heute fast alle Aspekte des Sports. Früher gab es weder Freistöße noch Elfmeter, geschweige denn rote Karten oder Rückpaßregeln. Die einfache Spielstärke der Figuren und Pässe in acht Richtungen waren im Prinzip alles, was der Heimkicker hatte. Ultimate Soccer will einen Standard setzen, was die Optionsvielfalt angeht. Mit seinen 18 (!) Optionen müßte es dem echten Fußball schon viel näher gerückt sein.

Gleich nach dem Einschalten versetzen Euch die ersten Screens in Fußballaune. Die Icons für jede Option sind bunt, klar und fein animiert, die Titelmusik ist fetzig und lustig.

Bis zu acht Freunde können gleichzeitig spielen – mit zwei 4-Spieler-Adaptern von Sega – und die üblichen Spielmodi sowie viele Extras auswählen. Ihr könnt im Ultimate Cup, der Weltmeisterschaft, einem KO-Turnier oder einem Elfmeterschießen antreten. Es gibt auch Freundschaftsspiele. Wenn Ihr diese Möglichkeit wählt, schütteln sich zwei Spieler im Icon die Hand!

Es gibt 18 sehr schön animierte Icons für die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten. Ihr könnt sofort sehen, was Ihr gewählt habt. Vom Feuchtigkeitsgrad des Platzes über den Blickwinkel bis hin zur Ballträgheit wurde an so ziemlich alles gedacht, was das Spiel beeinflußt. Selbst das Ballgewicht kann eingestellt werden!

Ist alles zu Eurer Zufriedenheit geregelt, kann es losgehen. Von Algerien bis Argentinien stehen 64 Mannschaften aus aller Welt



Bei einem Spiel zwischen sechs Männern hüpft der Ball hin und her, und die Tore schrumpfen. Ihr könnt die Wände nicht sehen – der Ball springt einfach von unsichtbaren Hindernissen ab! Die 6-zu-6-Spiele können aber Spaß machen. Das kleinere Feld erlaubt schnellere Spiele.

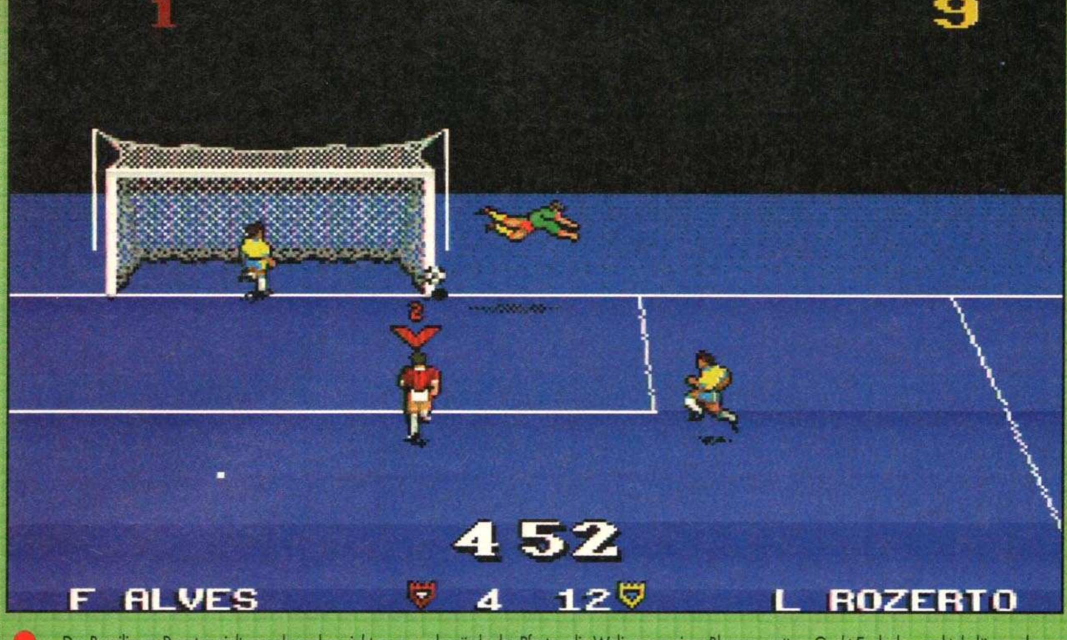
PROTIP Ab und zu ist es von Nutzen, an den Verteidigern vorbeizulaufen und selbst ein Tor zu versuchen, als den Ball weiterzugeben.



Die Aufstellung ist wichtig für den Spielverlauf. Überlegt sie Euch vor jedem Spiel gut.



Ein ziemlich schwacher Vorstoß der Brasilianer wird gleich aufgehalten.



Der Brasilianer Rozetro zielt gerade und es sieht so aus, als würde der Pfosten die Waliser vor einer Blamage retten. Guckt Euch den spektakulären, aber völlig wirkungslosen Hechter an, den der Torwart hinlegt! So sind die Brasilianer kaum aufzuhalten...

zur Verfügung. Vor und während jedes Spiels könnt Ihr die Aufstellung ändern. Acht verschiedene Formationen ermöglichen unterschiedliche Spielstile. "Breakaway" bedeutet z. B., daß alle Stürmer sofort angreifen, wenn sie den Ball haben und ansonsten in ihren normalen Positionen bleiben.

Wenn es losgeht, werdet Ihr gleich mit der Spielersteuerung Probleme bekommen. Die Grastöne machen es manchmal schwer, die Spieler zu erkennen, und die Kollisionsabfrage ist geradzu jämmerlich – vor allem beim Angriff.

Die vielen Wahlmöglichkeiten sind ja schön und gut, auch die Statistiken und Wiederholungen haben sicher ihre Existenzberrechtigung, aber bitte nicht auf Kosten der glatten und präzisen Action! Genau das ist aber passiert: Ultimate Soccer spielt sich ruckelig, und außer den tollen Nahaufnahmen von spektakulären Schüssen ist der Spielverlauf ziemlich glanzlos und realitätsfern.

Die Introscreens und Icons zeigen, daß jemand tolle Fantasie entwickelt hat, aber bei diesem Spiel ist es leichter, mit dem Ball zu laufen, bis man irgendwann ein Tor schießt, als einen vernünftigen Stil und gute Taktiken zu entwickeln.

Die Optionen könnten einige Fußballfreaks glücklich machen, wäre da nicht der schlechte eigentliche Spielablauf. Das Modul ist unrealistisch und fällt gegen tolle Spiele wie J League Pro Striker völlig ab.





Bei Freistößen könnt Ihr den Schußwinkel genau bestimmen, um hoffentlich ein Tor zu erzielen.

SPIELER-TIPS


1 Platzbeschaffenheit Wählt zwischen trockenem, feuchtem oder nassem Rasen.


2 Windstärke Wählt Windstille, leichten, mittleren, starken oder zufallsgesteuertem Wind.


3 Windrichtung Wählt Nord-, Süd-, Ost- oder Westwind mit vier verschiedenen Stärken.


4 Ballkontrolle Es gibt enge, normale, lockere oder schiebende Ballkontrolle.


5 Spielmodus Hallen- oder Rasenspiel?


6 Spielgeschwindigkeit Stellt eine von vier Geschwindigkeiten ein.


7 Schwierigkeit Wählt aus drei Stufen.


8 Rückpaßregel FIFa-treu oder nicht? Eure Wahl!


9 Trägheit Sollen die Spieler zu großer Geschwindigkeit beschleunigen können oder nicht?


10 Strafstöße Elfmeter oder Strafstöße nach Extrazeit.


11 Wiederholung Automatische oder manuelle Wiederholung.

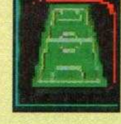

12 Ballgewicht Wer mag, kann zwischen einem leichten, normalen oder schweren Ball wählen.


13 Spieldauer Spielt bis zu 15 Minuten pro Hälfte.


14 Extrazeit Ein weiteres Drittel kann gespielt werden.


15 Musik Soll die schräge Musik an oder aus bleiben?


16 Soundeffekte Wer möchte Sounds, wer nicht?


17 Blickwinkel Stellt einen normalen oder einen tiefen Winkel zum Spielfeld ein.


18 Texte "Tor", "Foul" usw. können im Bild erscheinen, wenn Ihr wollt.

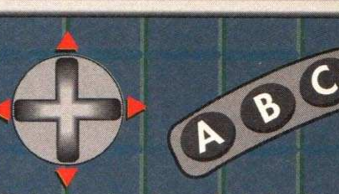


ULTIMATE SOCCER

SEGA ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT	8Mbit
SPIELER	8
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	keine
KONTAKT	Sega

✆ 040 2270961



Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den jeweiligen Spieler übers Feld. Knopf A bzw. B löst je nach Eurer Spielsituation bestimmte Schüsse aus. Mit C hechtet Ihr und versucht einen Köpfer. Die Spielerwahl wird automatisch vorgenommen.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 67%

▲ Die gute Maßstabsnutzung verbraucht viel Rechenkraft, verbessert aber die Spielatmosphäre.
▼ Ruckelscrolling und schwache Kollisionsabfrage nerven beim Angriff und allgemein beim Laufen.

MUSIK 70%

▲ Tolle Musik in den Optionsscreens.
▼ Durchschnittliche Soundeffekte beim Angreifen und Kicken.

SPIELABLAUF 69%

▲ Verschiedene Schüsse, die man lernen und anwenden kann.
▼ Schlechte Steuerung und ruckeliges Scrolling erschweren den Spielanfang.

ANFORDERUNG 75%

▲ Mehr als 60 Länder nehmen an den Liga- und Weltmeisterschaftsspielen teil.
▼ Es gibt wenig Anreiz, einen eigenen Stil zu entwickeln, wenn die Steuerung so schlecht bleibt.



Tolle Präsentation, aber das ist auch alles. Leider ist der Spielverlauf ziemlich flach, die Sprites ruckeln und sind unrealistisch.

! pro 69

REVIEW

BUBSY

In: CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND



Wenn Bubsy eines nicht leiden kann, dann ist es Untätigkeit. Viel lieber würde auf den Woolies und ihren summenden Schergen herumhüpfen, als tatenlos zuzusehen, wie die Wollknäuel aus seiner Welt entführt werden. Bubsy Betätigungsfeld ist in 16 Kapitel unterteilt - ziemlich viel für eine kleine Wildkatze. Aber Bubsy birst vor Tatendrang und tollt leidenschaftlich gerne auf den Wasserrutschen, Wagen und Baumwipfeln herum.

Dabei muß er aber auch fleißig Wollknäuel sammeln und möglichst vielen Bösewichtern eins auf den Deckel geben. Viele Knäuel sind in Geheimräumen versteckt, die unseren Luchs in tiefes Wasser führen können, wenn er nicht aufpaßt... Die bunte Welt ist ähnlich aufgebaut wie die von Mario oder Sonic. Spielt Bubsy aber in derselben Liga?

Die Ähnlichkeit dieses Plattformspiels zu Sonic ist verblüffend, wenn auch die Grafik viel liebevoller, comicartiger und weniger techno-cool ist. Bubsy hüpft durch 16 Abschnitte und muß dabei möglichst viele Wollknäuel und diverse Extras einsammeln und Monstern auf den Kopf springen.

Bubsy beginnt das Abenteuer mit neun Leben, kann aber unterwegs Continues einsammeln. Ein T-Shirt mit einer Zahl drauf verschafft ihm ein Extraleben, andere machen ihn für kurze Zeit stärker, unsichtbar oder gar unverwundbar. Ertrinken kann er aber trotzdem!!

Bubsy muß sich auf der Suche nach Geheimhöhlen wie Mario oder Sonic anstellen. Manchmal springt er von einem Baum oder Stamm, um über Bösewichte zu einem Höhleneingang zu gelangen. Andere Male läuft er durch unterirdische Röhren, in denen reichlich Knäuel und Extras herumliegen, die aber oft mit Wasser gefüllt sind und das kann der Luchs überhaupt nicht vertragen!

Wasserleitungen und Achterbahnen sorgen für einen Geschwindigkeitsrausch und viel Spaß, aber auch für Verwirrung. Wo ist er denn nun gelandet?!

In jedem Kapitel gibt es bestimmte Eigenheiten und Gegenstände, mit denen Bubsy etwas anstellen kann. Er muß die Landschaft aber sehr vorsichtig erkunden. Manche Baumwipfel schießen ihn hoch über eine weite Wasserfläche hinaus, und bestimmte Höhlen führen zu ganz anderen Gebieten.

Die Figuren sind fantastisch gezeichnet. Helle, freundliche Landschaften, die unglaublich lebendig wirken, vermitteln ein irres Spielgefühl und passen genau zu Bubsys schrägem Charakter. Der Held selbst hat ein paar tolle Animationen, durch die selbst der Verlust eines Lebens versüßt wird. Wie er versinkt, zerkrümelt oder zerbricht, ist einfach sehenswert! Läuft die Zeit ab, holt Bubsy seine Uhr aus der Tasche und guckt sie ungläubig an!

Es gibt massenhaft Monster.

Bubsy kommt gerade aus einer Geheimhöhle und findet sich in einem Netzwerk aus Wasserrutschen wieder.



Im Dorf trifft Bubsy auf eine Menge Woolies, Bonuskisten und Rücksetzpunkte.

Bubsy versucht, den kleinen See mit Hilfe der Brücke zu überqueren. Auf der anderen Seite muß er einen sicheren Weg durchs Dorf finden.



Wenn der Luchs auf die Wasserrutsche gerät, beschleunigt sich die Action und nichts ist unmöglich. Hier ist das Bild auf den Kopf gestellt, um für Verwirrung und einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch zu sorgen!



Hier turnt Bubsy auf einem Westernzug herum. In manchen Kisten sind Zootiere, andere enthalten Extras und Zusatzleben.

Außer den Woolies machen Glühbirnenkäfer, Rumpelklaviere und Meckerpflanzen die Gegend unsicher. Bubsy wird mit den Gegnern fertig, indem er eine Art Gleitsprung vollführt. Nimmt er von einer hohen Plattform aus Anlauf, kann er weite Strecken in der Luft segeln, bevor ihn die Erde wiederhat.

Leider ist es sehr einfach, ein Leben zu verlieren. Bubsy fällt so oft ins Wasser oder läuft gegen ein Monster, weil man die Gefahr erst in letzter Sekunde sieht – und dann ist es schon zu spät, zu bremsen! In diesem Hüpfspiel verflucht man die notorische Wasserscheu von Katzen!

Insgesamt macht Bubsy unheimlich viel Spaß. Die coolen Sounds und die schräge Musik ergeben, zusammen mit der bunten liebevoll gezeichneten Grafik, einen hohen Suchtfaktor. Nur die unfairen Stellen lassen Zweifel an der Langlebigkeit des Spiels aufkommen. Ansonsten kann es sich durchaus mit Sonic, vielleicht auch mit Mario, messen.

PROTIP Sucht die Bonus-T-Shirts, indem Ihr durch Rohe schlüpft. und Höhlen erkundet. Prägt Euch ein, welche Geheimräume gefährlich sind und welche nicht!



Im Vergnügungspark darf Bubsy sich ans Steuer eines kleinen Raumschiffs setzen.

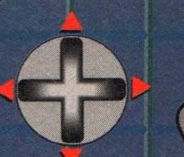


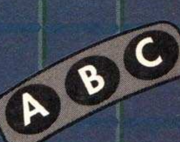


BUBSY

ACCOLADE ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT	16MBit
SPIELER	2
STUFEN	16
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040 2270961





Mit A springt und gleitet Ihr, mit B wird ein einfacher Sprung ausgeführt. C mit dem Steuerkreuz zusammen scrollt das Bild in jede beliebige Richtung. Mit dem Kreuz bewegt Ihr Bubsy über das Screen.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 93%

▲ Bubsy ist toll und wahnsinnig ulkig und liebevoll animiert.
▲ Alle 16 Level sind voller detaillierter, bunter Landschaften, die genau zu Bubsys Image passen.

MUSIK 88%

▲ Lustige, flotte Musikstücke begleiten den Luchs während seines Abenteuers.
▲ Die Sounds, wenn Bubsy mit Gegenständen in Berührung kommt, sind genial!

SPIELABLAUF 80%

▲ Viele versteckte Extras sind zu entdecken.
▼ Zu viele Stellen, an denen man fast unweigerlich ein Leben verliert, weil man nicht weiß, wie man weiterkommen soll.

ANFORDERUNG 75%

▲ 16 verschiedene Kapitel wollen erforscht und gelöst sein.
▼ Wer Sonic zu leicht fand, wird Bubsy im Nullkommanichts durchgespielt haben.

PROSCORE 81 %

Der Ablauf ist zwar stark an den von Mario und Sonic angelehnt, trotzdem macht Bubsy viel Spaß - es gibt eine Menge zu entdecken.

DAVIS CUP TENNIS



Wie in jedem Sommer, stand die Tenniswelt Kopf, als es nach Wimbledon ging. Das wohl prestigeträchtigste Turnier der Welt zog auch in diesem Jahr wieder die Zuschauermassen an, obwohl der Aufenthalt alles andere als bequem ist. Und wenn schon – der Davis Cup wird ja auch noch in anderen Ländern ausgetragen, und die Spieler bilden Mannschaften. Einzelkämpfertum ist hier nicht angesagt!

Ihr spielt also für Euer Land, obwohl natürlich Preisgelder und Weltranglistenpunkte zu ergattern sind. Vom Anfänger zum Topstar erlaubt das Spiel Euch, Eure Schlagkraft aufzubauen. Die Matches finden rund um die Welt statt, und Ihr könnt Eurem Land im Einzel oder Doppel Ehre machen. Seit Dwight Davis den nach ihm benannten Cup 1900 stiftete, ist das Turnier in über 80 Ländern eingerichtet und mit gewissen Regeln versehen worden.

Dieses Spiel bietet Euch massenweise Wahlmöglichkeiten. Ihr könnt in einer Reihe von Wettbewerben auf Hart-, Sand-, Hallenbelag oder Rasen spielen. Spielt alleine, im Doppel mit dem Computer oder mit einem Freund - oder mit dem Computer gegen ihn! Ihr könnt auch mit geteiltem Bildschirm spielen, so daß keiner hinter dem Netz stehen muß.

Im Training könnt Ihr mit der Ballmaschine Volleys üben. Wenn Ihr meint, fit genug zu sein, kann es mit dem Turnier, dem Davis Cup oder der Meisterschaft losgehen.

Ihr könnt während des Spiels viele verschiedene Schläge hinlegen: Vom flachen Schlag über Backspins, Topspins Lobs bis zu verschiedenen Volleys ist alles möglich. Ihr könnt entweder einen 3-Knopf-Joypad oder einen mit sechs Knöpfen benutzen. Am auffälligsten am Modul ist die irre Geschwindigkeit. Alles geht rasend schnell und ist ein bißchen unrealistisch: Fast jeder Eurer Schläge landet innerhalb der Linien.

Die Turniere können aber ziemlich spannend sein und sehr viel Spaß machen, wenn man erstmal die Steuerung beherrscht. Die Spieltiefe wird durch die Statistiken und vielen Menüs vergrößert. Da wird angezeigt, wieviel Prozent Eurer ersten Aufschläge galten, wieviele Volleys Ihr verpaßt habt, usw.



Wenn Ihr meint, daß eine Entscheidung ungerecht ist, dürft Ihr Euch sogar beim Schiedsrichter beschweren! Dann folgt ein kurzes Gespräch, bei dem der Mann auf dem Hochstuhl selten seine Meinung ändert. Spaß macht es aber trotzdem! Wenn Ihr nicht vom Urteil überzeugt seid, könnt Ihr Euch die Wiederholung ansehen.

Die Linienrichter und Balljungen sind animiert, die Zuschauer springen auf und nieder, als ginge es um Tore. Die Atmosphäre ist bunt, fröhlich, aber auch sehr hektisch. Die Farbgebung und die Kulisse sind toll.

Davis Cup ist anfangs etwas einschüchternd, macht aber, wenn man sich erst eingewöhnt hat, lange Spaß, weil es so viele Möglichkeiten bietet.

PROTIP Lauft immer zu an die Grundlinie, wenn Euer Gegner einen Lob hinlegt. Dann hämmert den Return und steuert ihn mit dem Kreuz.



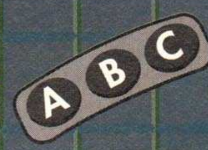
Bei Davis Cup könnt Ihr Euch sogar mit dem Schiedsrichter streiten! Der Spieler schwört, daß der Ball drin war, aber der Schiedsrichter beharrt eisern auf seinem Urteil. Punkte werden nur selten geändert, also dient das Meckern mehr dem Dampfablassen!



DAVIS CUP TENNIS

TENGEN ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT	8MBit
SPIELER	2
STUFEN	5
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040 2270961

Mit A schlagt Ihr nach dem Aufprall flach oder einen normalen Volley. B führt einen Backspin-Lob oder einen hohen Volley aus. C spielt einen Topspin oder einen Dropshot. Steuert den Ball mit dem Kreuz nach links oder rechts. Schnelle Schläge, Lobs, Dropshots und Kracher werden mit einer Kombination aus C und dem Kreuz nach unten gespielt.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 85%
▲ Alle Spieler sind schöne animiert und sorgen für Tennisstimmung.
▲ Viele Präsentationsscreens mit toller Farbwahl und viel Detail.

MUSIK 84%
▲ Fast alles vorhanden – vom Schlaggeräusch bis zum Grunzen der Spieler.
▼ Die Sprachausgabe des Schiedsrichters ist klar, klingt aber unecht und ist auf Dauer nervtötend.

SPIELABLAUF 80%
▲ Gut, daß an eine Trainingsoption und an eine Vielzahl Teilnehmerländer gedacht wurde.
▼ Das Geschehen auf dem Platz ist zu schnell, manche Bälle kann man einfach nicht retournieren.

ANFORDERUNG 86%
▲ Vier Turniere und reichlich Motivation, zu gewinnen und Preisgelder zu einzuheimsen.
▲ Tennisfans werden Spaß daran haben, die verschiedenen Schläge zu erlernen.



PROSCORE 83%

Tennisfans werden die vielen Optionen und Menüscreens lieben, aber vielleicht gibt es zuviele Statistiken und zuwenig Spiel...





NIGHT STRIKER!!

Eine futuristische Großstadt wird zum Kriegsschauplatz zwischen Dr. Masker Lindberry und der Special Service-Agentur. Ihr seid der Night Striker, ein Elitepilot, der nicht zu unterschätzen ist. Euer Vehikel ist ein transformierbares, schwer gepanzertes Waffenlager, das mit einem schwachen Schutzschild umgeben ist. Nach fünf Treffern ist es um Euch geschehen.

Es gibt mehrere Wege zu Eurem Ziel und es ist besonders wichtig, daß Ihr die Streckenführung auf dem Screen gut beachtet. Ein Fehler schickt Euch leicht in die ewigen Jagdgründe. In jedem Abschnitt patrouillieren Lindberry- Soldaten und überall in der Stadt sind Barrikaden aufgebaut worden. Schon vor Euch haben sich Night Strikers auf den gefährlichen Weg gemacht, doch keiner ist je zurückgekehrt, um von seinen Taten zu berichten. Alle Informationen sind unbestätigt, nur eines ist klar: Ihr müßt gewinnen!



Diesen ersten Level müßt Ihr beenden, bevor Ihr entscheiden könnt, wie es weitergeht. Die Farbkleckse oben im Bild sind feindliche Hubschrauber, die Ihr aus der Luft holen müßt.





Dieses Spiel ist in Japan endlos hochgelobt worden und soll angeblich eines der besten Ballertitel fürs Mega-CD sein. Frühe Screenshots aus Japan sahen schon beeindruckend aus, aber nach den ersten paar gespielten Bildern wirkt das Ganze eher wie ein müder Afterburner-Abklatsch.

Ihr müßt durch alle Levels fliegen und fahren, um am Ende die Zentrale des Feindes zu vernichten. Es gibt 21 Abschnitte, sechs Levels und verschiedene Wege durch die Pyramide. Man denkt sofort, man solle alle Level von Gegnern befreien, doch weit gefehlt! Ihr müßt auf beliebigem Weg von A zum obersten Level (P - U) kommen.

Die Grafik ist sehr unterschiedlich – manche Szenen sind hervorragend, andere absolut furchtbar. Am besten sehen noch der Tunnel und die Fabrik aus. Dort ahnt man die Grafikfähigkeiten des Mega-CDs wenigstens. Karierte Böden und Decken rasen in schnellen Spiralen auf Euch zu. Alle anderen Szenen sind aber diffus und kaum zu erkennen – siehe Pixelstadt!

Dies ist ein schlichtes, sehr leichtes und kurzlebiges Ballerspiel fürs Mega-CD, das in keiner Weise fesselt oder zu langen Sitzungen motiviert. Selbst der "extra hard"-Modus ist noch viel zu leicht. Es gibt einige nette Elemente, aber wer gibt schon 110 Mark für einen Tag Spielspaß aus?



PROTIP Es klingt einfach, von Anfang bis Ende alles mit Dauerfeuer wegzupusten, aber wartet bei den Endgegnern, bis sie schießen. Dadurch könnt Ihr die Position und Bahn der Geschütze besser erkennen.





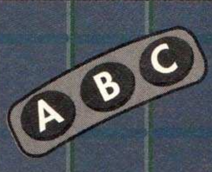


NIGHTSTRIKER

TAITO ● DM 110,- ● IMPORT

CD ZUGRIFF	schnell
SPIELER	1
STUFEN	21
SCHWIERIGKEITSGRADE	5
BESONDERHEITEN	Continues
KONTAKT	Import





Mit dem Kreuz steuert Ihr Euer Raumschiff in die üblichen Richtungen. Die A-, B- und C-Knöpfe lassen sich so belegen, daß einer davon Dauerfeuer spuckt. Mit Start pausiert Ihr und das war's auch schon.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 46%

▲ Die schnellen Zoom-Sequenzen sind das Ansprechendste am Spiel.
▼ Die Grafik ist sehr pixelig, vor allem bei ankommenden Schiffen und Hubschraubern.

MUSIK 38%

▲ Die Sprachausgabe ist ganz nett, aber nicht originell oder reichlich vorhanden.
▼ Die Musik wird ständig vom montonen Schießgeräusch übertönt.

SPIELABLAUF 38%

▲ Verschiedene Routen ergeben den Eindruck mehrerer Aufträge in einem Spiel.
▼ Das einfache Links, Rechts, Rauf, Runter und Schießen wird auf dem Mega-CD langsam langweilig.

ANFORDERUNG 15%

▼ Es gibt zwar fünf Schwierigkeitsgrade, aber sie sind fast alle gleich.
▼ Viel zu leicht – die meisten Spieler werden Striker sehr schnell durchgespielt haben.

PROSCORE 36%

Ein ödes Spiel, das sein Geld nicht wert ist. Alle Levels an einem Tag zu lösen ist jämmerlich fürs Mega-CD.

JAMES POND 2
CODENAME RoboCod

MASTER SYSTEM

Der böse Dr. Maybe hat sich in die Spielzeugfabriken des Weihnachtsmannes eingeschlichen, indem er Bomben in Pinguinform abgestellt hat. Seither haben viele Geheimagenten erfolglos versucht, dem üblen Kerl das Handwerk zu legen. Nun bleiben nur noch 48 Stuinden, bevor Maybes Bomben hochgehen - James Pond muß wieder an die Arbeit!

Ponds Robo-Anzug enthält genug sauerstoffhaltiges Wasser, um ihn an Land schön naß und gesund zu erhalten. Eigentlich fehlen nur noch Flügel und die glitzernden Rüstungszusätze, die Maybe irgendwo in den Hallen des Weihnachstmannes versteckt hat. Findet Pond sie, wird seine Aufgabe sehr viel leichter.

Springt in Euren Rettungsanzug und versucht, die Kinder dieser Welt vor einem trostlosen Weihnachtsfest zu bewahren!

James Pond II ist mit seinen verschiedenen Levelmotiven Super Mario World sehr ähnlich. Insgesamt gibt es neun Abschnitte, jeder mit seinem lustigen Thema. Ihr beginnt mit den gefährlichen Sportgeräten und endet im verücktesten Zirkus der Welt!

Das Spiel fängt direkt vor den Fabrikhallen an. Um in die einzelnen Levels zu gelangen, müßt Ihr Euch von außen vorarbeiten, um den Einstieg zu finden! Wenn Ihr durch die Türen tretet, landet Ihr in einer verwirrenden Welt aus Tunnels, Höhlen, beweglichen Plattformen und seltsamen Lebewesen.

Obwohl alle Türen sichtbar sind, können die Levels nur in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden. In jedem Abschnitt müßt Ihr genügend Pinguinbomben hochgehen lassen, um durch die blinkende Tür gehen zu können. Der Weg ist nicht immer klar, und Ihr müßt oft von Ponds Spezialfähigkeit Gebrauch machen: Er kann seinen Hals beliebig weit nach oben dehnen, um das Gelände zu überblicken.

Wie bei anderen Hüpfspielen, erledigt Ihr die Monster durch gezielte Hüpfer auf den Kopf. Das Prinzip ist alt, aber es funktioniert erstaunlich gut, sehr gut sogar. Es ist einfach, gewaltlos und macht wahnsinnig viel Spaß! Pond kann auch über Gegner hochhüpfen und so an unzugängliche Extras kommen. Oft ist es ziemlich schwierig, nach oben zu gelangen, wenn es keine andere Möglichkeit gibt.

Überall liegen Extras herum, die Euer Überleben erleichtern. Mit Powersternen bekommt Ihr eine weitere Batterie für den Robo-Anzug, ein kreisender Schutzschild umgibt Euch und die Flügel lassen Euch durch die Lüfte schweben. Mit Schirmen landet Ihr heil auf dem



PROTIP Falls Ihr feststeckt und nicht wißt, wie Ihr aus einer unmöglichen Lage herauskommen könnt, solltet Ihr Pond strecken, damit er sich weiter oben umsehen kann.



Pond im Schlaraffenland. Leider muß er die leckeren Törtchen als Stufen mißbrauchen, so daß er bis an die Decke dieser Kammer kommt. Tolle Gags: Die Spielkartenvögel und der Schirm, mit dem Pond sanft nach unten segeln kann.



Im ersten Level geht es sportlich zu. Da liegen und hängen Golfschläger, Turnschuhe, Bälle und Schläger herum. Pond kann alle möglichen Extras einsammeln, muß aber die tödlichen Stacheln meiden. Er kann sich zum Glück an der Decke entlanghangeln.

POND IM SPIELZEUGRAUSCH!

Aufgabe 1 - Sport ist Mord

Springt auf die Ping-Pong-Schläger und die Volleybälle, dehnt Euch über den Boxhandschuhen und den Golfschlägern. Vergeßt das versteckte Flugzeug nicht und holt Euch das Paar Flügel!

Aufgabe 2 - Schrecklich schnuckeliges Spielzeug

Rettet die Stoffbären und entsetzten Nilpferde und steckt die Extraleben ein. Achtet auf die Spielkartenvögel, sie sind echte Störenfriede!

Aufgabe 3 - Klebrige Süßigkeiten

Alle Törtchen, Kerzen und Kekse dieser Welt sind in der Süßwarenfabrik versammelt! Achtet auf die mutierten Raupen und die Kirschkuchensoldaten.

Aufgabe 4 - Zerstörerisches Spielzeug

Modelleisenbahnen, hungrige Autos und verrückt gewordene Aufziehpuppen jagen Euch durch diesen Abschnitt. Holt die Extras, die außer Reichweite sind, indem Ihr auf die Monster hüpft.

Aufgabe 5 - Badespaß im warmen Naß

Diese Badewanne lebt! Rettet das Spielzeug und sammelt die goldenen Ankhs, um Extraleben zu ergattern.

Aufgabe 6 - Böse Brettspiele

Schachfiguren und Dominosteine, Schlangen und Leitern bevölkern diesen Level. Hier müßt Ihr Euch sehr oft dehnen.

Aufgabe 7 - Ein Schloß in Bewegung

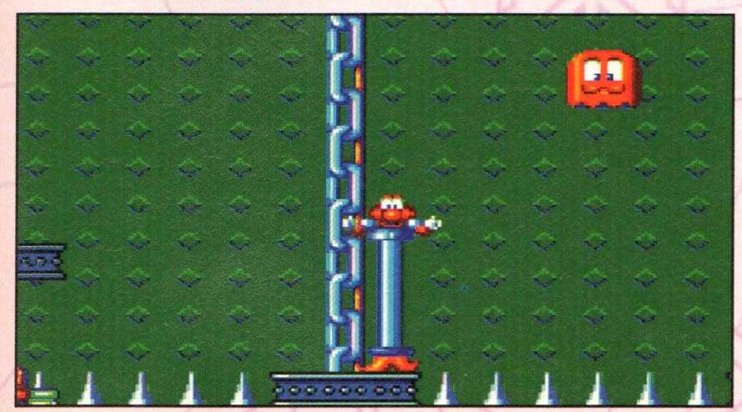
Lauft über die Blöcke und entgeht den wütenden Blumen außerhalb des Schlosses. Tretet auf die Fensterbretter und rettet oben die Spielzeuge.

Aufgabe 8 - Aggressive Künste

Hier landet Ihr inmitten von Stereoanlagen, Pinseln und Schreibmaschinen! Verschwendet keine Zeit!

Aufgabe 9 - Durchgeknallter Zirkus

Spielt lebende Kanonenkugel und überlebt die Clowns. Achtet auf die Höhen und sammelt so viele Extras wie möglich ein. Sucht nach versteckten Schätzen.



Vorsicht vor Eisenstacheln und -pressen. Laßt Euch nicht am Boden oder an der Decke zerdrücken! In diesem Level geht es recht hektisch zu, da außer den Fallen noch alle möglichen Gegner die Hallen bevölkern.





Um den Riesenteddy zu besiegen, müßt Ihr ihm ein paarmal was auf den Kopf geben.

Boden, und goldene Ankh-Symbole geben Euch ein Extraleben. Bonusblöcke können gut oder schlecht sein. Entweder es kommen Fahrzeuge oder Monster heraus, wenn Ihr sie mit dem Kopf anspringt! Als Fahrzeug dienen Euch zum Beispiel kleine Badewannen oder Miniflugzeuge.

Die Grafik ist das Beste, was es je auf dem Master System gegeben hat. Löffel, Basebälle, Teddybären oder Spielkartenvögel machen jeden Level lustig, lebendig und spannend. Die Schattierungen an Landschaft und Sprites sind großartig, das ganze Spiel ist toll durchdacht und macht unglaublich süchtig. Die Endgegner sind nicht zu einfach zu schlagen. Auch sie bewegen sich flüssig und vielschichtig. Trotz aller Farbenpracht geht der Prozessor des Master Systems nicht ein einziges Mal in die Knie!

Die Idee, auch außerhalb der Fabrik herumzuturnen, und die Levels durch Türen zu betreten, ist genial. Die Steuerung ist kinderleicht und die Geschichte mit dem Spielzeug sorgt für tolle Levels und verbindet sie geschickt. Während die ersten Abschnitte noch ziemlich einfach sind, wird es später knifflig, und Ihr müßt Euren Weg immer erst suchen. Pond kann sich dehnen und an Decken entlanghangeln, und diese Fähigkeiten braucht er auch. Die versteckten Bonusräume sind nicht leicht zu finden, so daß man lange zu tun hat.

Das Schöne an diesem Spiel ist, daß es wirklich jedem gefallen muß und sich für Spieler buchstäblich aller Altersklassen eignet!



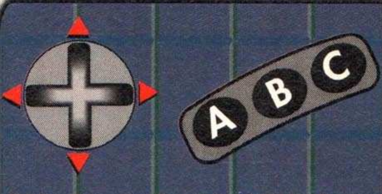
Da Pond sich beliebig nach oben dehnen kann, lassen sich viele Stellen einfach abkürzen. Gewußt, wo!



JAMES POND II
CODENAME ROBOCOD

US GOLD ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT 4MBit
SPIELER...............................1
STUFEN 9
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....keine
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Mit Knopf 1 springt Ihr, mit Knopf 2 dehnt Ihr Ponds Höhlen bis zum Gehtnichtmehr! Benutzt das Steuerkreuz, um den Fisch im Bild zu bewegen.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 97%

Das Motto zu jedem Level ist brillant umgesetzt worden, da gibt es gar nichts zu meckern!
Die hellen Farben und aus dem Alltag bekannten Gegenstände werden jeden Spieler begeistern.

MUSIK 85%

Klasse Soundeffekte passen zu den bunten, freundlichen Landschaften.
Die flotte Musik paßt prima zum fröhlich-hektischen Spielablauf.

SPIELABLAUF 92%

▲ Das Spiel macht irren Spaß, alleine schon wegen der originellen Dehn-Option.
▲ Pond bewegt sich in jeder Lebenslage so glatt, daß die Steuerung ein Kinderspiel ist!

ANFORDERUNG 86%

▲ Jeder Level ist anders und bietet einen großen Anreiz, weiterzukommen.
▼ Wenn die neun recht kurzen Welten gelöst sind, läßt die Motivation schlagartig nach.

PROSCORE 92%

Die Grafik reizt das Master System bis an seine Grenzen aus und der Ablauf paßt haargenau. Zusammen mit den feinen Sounds ergibt das ein fantastisches Spiel – eines der besten auf dieser Konsole!



DEVASTATOR

Ein futuristisches, transformierendes Angriffsfahrzeug ist in die Stadt gesendet worden, um sie von ungebetenen Gästen zu befreien. Züge geraten außer Kontrolle, Gebäude lösen sich in Luft auf und Tausende von Menschen sterben. Keiner weiß, wo die Aliens, die dieses Chaos angerichtet haben, herkommen. Auf jeden Fall müssen sie so schnell wie möglich gestoppt werden. Das kann nur eine bestimmte Eingreiftruppe - die Devastators.

Wolfteam hat sich einen Namen als Mega-CD-Lieferant gemacht. Zu den Spielen des mittlerweile bekannten Hauses gehören Road Avenger (Roadblaster FX) und Time Gal, die beide auch offiziell eingeführt worden sind. Im neuesten Spiel verlassen sie ihre neblige-beeindruckenden Hintergrundmotive und erreichen einen klareren Standard. Allerdings könnte dies ein Rückschritt in Richtung Modulqualität sein...



Die fast nebelfreie Einleitung erzählt die Geschichte des städtischen Chaos. Von einem rasenden Geisterzug schaltet der Film auf ein ernsthaftes Geschäftstreffen und schließlich zur Werkstatt der Devastators. Dort steht das gleichnamige Angriffsfahrzeug.

Zwischen den Levels wird die



Die Animationen zwischen den Leveln sind schön. Schade, daß es so etwas nicht im eigentlichen Spiel gibt.

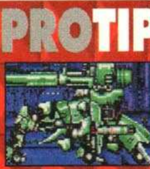
Geschichte - leider auf japanisch - weitererzählt. Nur bekommt man eben wenig davon mit, und darunter leidet der Spielspaß. Abgesehen von den Filmsequenzen, könnte das Spiel selbst als Modul durchgehen, so enttäuschend ist es nach dem tollen Intro. Zum Glück gibt es massenhaft Schießaction und viele veschiedene feindliche Angriffswellen.

Level 1 erinnert sehr an das ebenfalls neue Mazin Wars. Das Bild scrollt seitlich und bietet jede Menge Gegner. Alles, was blinkt, enthält ein Power-Up, und Ihr könnt Eure Waffen jeweils auf vier Schuß ausbauen. Auch im dritten Level scrollt der Screen seitlich, aber der Hintergrund erinnert an die Superman-Landschaften. In späteren Levels geht es mehr über Plattformen. Das Spiel ist recht spannend und nicht zu einfach.

Wenn Ihr ein Mega-CD habt und Schießspiele mögt, könnt Ihr diese CD mal probespielen. Andererseits enttäuscht die japanische Sprachausgabe ebenso wie der modulmäßige Spielablauf. Neuerungen für das CD gibt Devastator nicht her, aber Spaß macht es schon.



PROTIP



Beobachtet die Bewegungsmuster des ersten Endgegners, dann könnt Ihr ihn leicht schlagen. Springt über die Geschosse oder duckt Euch darunter. Die Kugeln könnt Ihr meiden oder zerschießen.

WAFFEN

Jede Waffe kann viermal aufgerüstet werden. Ihr könnt also bis zu vier Kugeln, Bomben oder Laserstrahlen halten. Wenn ein Icon auftaucht, beschießt es und die Waffe wechselt. So könnt Ihr die gewünschte Waffe aufbessern. Wenn Ihr ein Leben verliert, verschwindet auch ein Power-Up.

SCHUSS
Eine gute Allzweckwaffe, aber die schwächste von allen.

BOMBE
In den Plattformleveln nützlich, aber nicht im Schießteil.

LASER
Die mächtigste Waffe. Ihr braucht sie im scrollenden Shoot-'Em-'Up-Teil.

EXTRAS

Schießt auf das Waffenicon, und Ihr könnt Leben auswählen.

LEBEN
Erhöht Euren Lebensmesser um einen Grad.

BONUS
Gibt Euch eine Zufallsanzahl Punkte.

1 UP
Ein Extraleben.



DEVASTATOR

WOLFTEAM ● DM 100,- ● IMPORT

CD ZUGRIFF	fast
SPIELER	1
STUFEN	8
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Continues
KONTAKT	Import



Ihr könnt die Steuerung verändern. In der Grundstellung feuern A und C, mit B springt Ihr. Mit dem Kreuz steuert Ihr Euren Helden nach links, rechts, hoch und runter. Mit Start legt Ihr eine Pause ein.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Umwerfend gute Filmszenen.
▼ Die Grafik im eigentlichen Spiel ist enttäuschend.

MUSIK 80%
▲ Tolle Musik und flotte Sounds.
▼ Die japanische Sprachausgabe macht es uns Europäern nicht leicht, der Handlung zu folgen

SPIELABLAUF 68%
▲ Massenhaft Extras und drei Arten von Waffen.
▼ Nach den ersten Wolfteam-Titeln enttäuscht dieses Spiel.

ANFORDERUNG 77%
▲ Drei Schwierigkeitsgrade und drei bis neun Leben sind wählbar.
▼ Bis zum letzten Endgegner, der ständig seine Gestalt verändert, ist das Spiel ziemlich einfach.

PROSCORE 73%

Ein mageres Spiel, das auch ins Modul gepaßt hätte. Ballerfreunde wird's trotzdem interessieren.

Sherlock Holmes
CONSULTING DETECTIVE VOL:II

MEGA-CD

Wer je einen Sherlock Holmes-Krimi gelesen hat, weiß, wie gefährlich das viktorianische London war. Abgesehen von den üblichen Straßendieben und brutalen Morden kann hinter jeder Ecke ein Raubüberfall geschehen. Die Londoner Bobbies tun zwar ihr Bestes, um die Täter zu fangen, aber die Hälfte schlüpft ihnen immer wieder durch die Finger. Hier kommt Holmes ins Spiel. Er steht zwar auf Seite des Gesetzes, hat aber gute Kontakte zur Unterwelt. Kombiniert mit seiner einmaligen Denkgabe, machte ihn das zum erfolgreichsten Kriminalisten seiner Zeit.

Obwohl Holmes einzigartig ist, wäre es doch durchaus möglich, das aufstrebende Hobbydetektive auch einiges drauf haben. Ihr habt drei Fälle und sogar etwas Hilfe von Holmes. Macht Euch also auf den Weg, um Londons neblige Gassen von Bösewichtern zu befreien!

In den letzten Jahren hat es schon viele verschiedene Denkspiele für die Sega-Konsolen gegeben. Sherlock Holmes unterscheidet sich durch seinen Krimi-Charakter aber völlig von Spielen wie Lemmings, bei denen es auch immer auf Geschicklichkeit ankommt. Es könnte eher als eine Art Carmen Sandiego für Vieldenker durchgehen.

Nach einem brillanten Einstieg ist dies der zweite Auftritt von Holmes auf dem Mega-CD. Die drei Fälle können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden und sind ungefähr gleich schwierig. Euer Ziel ist es, die Fälle in weniger Arbeitsschritten zu lösen als die große Spürnase. Die Herausforderung ist toll, aber wenn Ihr einen Fall gelöst habt, ist er eben erledigt.

Nachdem Ihr den ersten Hinweis jedes Falls erhalten habt, könnt Ihr bei etlichen anderen Quellen nachhaken. Holmes' Adreßbuch gibt Auskunft über Londoner Bürger, und die Zeitung berichtet über die Geschehnisse des Tages. Habt Ihr eine Anzahl verdächtiger Namen gesammelt, könnt Ihr Eure Aufzeichnungen konsultieren, Holmes' Bekannte fragen oder den Verdächtigen selbst besuchen. Wenn Ihr der Meinung seid, genug Indizien gesammelt zu haben, könnt Ihr Euren Fall dem Gericht vorlegen, das dann darüber befindet.

Grafik und Sound von Sherlock Holmes II sind brillant. Es gibt reichlich Filmszenen und sehr viele verschiedene Figuren. Manche Szenen und Leute wurden leider vom ersten Spiel übernommen, aber wegen des hohen Grafikstandards ärgert das nur wenig.

Wenn Euch Sherlock Holmes I gefallen hat oder Ihr ein wirklich neuartiges Spiel für die Gehirnzellen sucht, ist dies genau das Richtige. Habt Ihr es einmal gelöst, verstaubt es in der Sammlung. Bis dahin kostet es aber einige schlaflose Nächte!

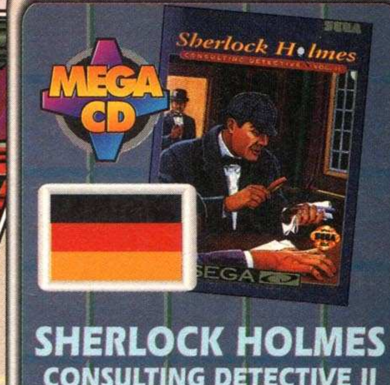
PROTIP Beim Mord am Waffengroßhändler solltet Ihr den Tabakladen aufsuchen. Der Besitzer hat wesentliche Hinweise für Euch.



Wenn Ihr einen von Holmes' Freunden um Hilfe bittet, erhaltet Ihr ein Telegramm wie dieses hier. Obwohl die Jungs sich in der Unterwelt auskennen sollen, taugen ihre Tips selten viel.



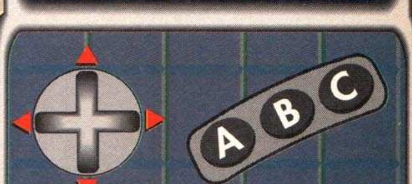
Vor Gericht müßt Ihr eine Menge Fragen beantworten, um Eure Anklage zu erhärten.



SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE II
SEGA ● DM 130,- ● SEPTEMBER

CD-ZUGRIFF	schnell
SPIELER	1
STUFEN	3
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Speicheroption
KONTAKT	Sega

✆ 040 2270961



Die Steuerung ist ganz einfach: Setzt den Cursor über ein Icon, um es anzuwählen. Führt die Handlung aus, indem Ihr dann A drückt. Mit dem Kreuz bewegt Ihr den Cursor über den Bildschirm.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 87%
▲ Mehr als eine Stunde Filmszenen, einschließlich vieler Charaktere und Schauplätze.
▲ Sehr gut gezeichnete Icons, alles ist klar und verständlich dargestellt.

MUSIK 79%
▲ Wenn Holmes einen wichtigen Hinweis gefunden hat, lehnt er sich zurück und hört sich einen anerkennenden kleinen Jingle an.
▼ Leider gibt es nur wenige Melodien, um die Spannung zu erhöhen.

SPIELABLAUF 75%
▲ Die drei Fälle fordern Eure Gehirnzellen sehr - eine Seltenheit bei Videospielen!
▼ Nachdem die Fälle gelöst sind, besteht kaum noch ein Anreiz, nochmal zu spielen.

ANFORDERUNG 69%
▼ Die Aufgabe wird einfacher, weil die Zahl der befragten Leute nicht begrenzt ist.
▼ Es gibt kaum einen Anreiz, Holmes zu übertrumpfen – außer, daß man eine bessere Punktezahl anstreben kann.



PROSCORE 79%

Eine tolle Abwechslung gegenüber den meisten Videospielen, die aber zu wenig Fälle und Langzeitspaß bietet. Wenn Ihr aber gerne Krimis mögt, werdet Ihr dieses Teil lieben!

REVIEWS IN KÜRZE

MEGA DRIVE

COLLEGE FOOTBALL

IMPORT ● PREIS n/v

Ein Touchdown ist für einen Amerikaner, was für uns Europäer ein Tor bedeutet, denn diese beiden Aktionen sind die zwei meistgefeierten Aspekte der jeweiligen Sportart. Die John Madden-Serie hat uns den Nervenkitzel und das Drama von American Football nähergebracht: Die brillante Scaling-Dimension hat das Spiel mit einzigartiger Action versorgt und zu einem unvergleichlichen Sportsimulation gemacht. Jetzt hat EA College Football herausgebracht, ein Spiel, von dem die Hersteller behaupten, es sei eine experimentelle Vorbereitung zu John Madden '94.

Der Spielablauf von College Football unterscheidet sich aber sehr von dem der John Madden-Serie und das Spiel ist in der Tat eine Probeauflage für besagtes John Madden '94! Die dreifache Option und 2 Punkte-Konvertierung sind noch vorhanden, aber das neue Layout macht Eure Strategie-Auswahl viel einfacher. Alle Angriffs- und Verteidigungsoptionen sind mit eingeschlossen und Ihr spielt hier nach College-Regeln und mit College-Teams gegen die Allergrößten!

Der 4-Spieler-Adapter macht die Herausforderung noch attraktiver und die großartigen Grafiken und Stadion-Features können sich wirklich sehen lassen.

Mit der Speicheroption als Zugabe ist dieses Spiel eine weitere brillante Sportsimulation von EA, die alle American Football-Fans in Begeisterungsstürme ausbrechen lassen dürfte.



MEGA DRIVE

POWER CHALLENGE

IMPORT ● PREIS n/v

Golf ist eine dieser Sportarten, die zu bewältigen, beträchtliches Geschick und eine gehörige Portion Glück voraussetzt. Das 19. Loch und der berühmte Hole-in-one-Club gehören zu den klassischen Features des Spiels. Der Weltranglistenerste, der Engländer Nick Faldo, ist wahrscheinlich einer der beständigsten Spieler und in einem solchen Spiel Beständigkeit zu bewahren ist bestimmt kein Kinderspiel!

Power Challenge bietet alles, was man von einem Golfspeil erwartet: Bis zu 4 Spieler können teilnehmen, unter drei verschiedenen Kursen darf gewählt werden. Die zahlreichen Optionen ermöglichen es Anfängern, mehr über Golf zu erfahren, das Ganze wirkt sehr realistisch.

Mit ein wenig Übung können Eure Fähigkeiten schnell verbessert werden.

Die Fähigkeit, die Windrichtung korrekt vorauszusagen, ist eine der am schwersten erlernbaren Aspekte des Spiels.

Die realistische Grafik mit ihren Bäumen, Seen, Fairways und Bunkern ist in weichem Detail animiert. Ein Spiel mit mehreren Teilnehmern kann recht aufregend werden und die Golfregeln und optionalen Schwierigkeitslevel erhöhen die Attraktion.

Power Challenge wird nie an PGA Tour Golf heranreichen, ist aber trotzdem ein akkurates Golf-Simulationsspiel mit einer ordentlichen Herausforderung.



MEGA DRIVE

BOB

E.A. ● ca. DM 119,- SEPTEMBER

BOB ist ein ulkiger Knabe, dessen Talent darin besteht, in die unmöglichsten Situationen verwickelt zu werden. Er ist so eine Art roboterhafter Forscher, die sich auf alle mögliche Art fortbewegen kann: Er krallt sich an hochgelegenen Leitungen fest, benutzt Regenschirme als Fallschirme und erlangt bisher unerreichte Höhen auf dem Trampolin – um nur ein paar seiner Kunstfertigkeiten zu nennen!

Eure Aufgabe ist es, diesen merkwürdigen Androiden durch drei verschiedenen Welten zu geleiten und jeden feindlichen Eingeborenen, dem Ihr begegnet, in die Luft zu jagen und Eurer Ziel besteht darin, am Ende jedes Levels den Teleporter ausfindig zu machen. Ab und zu tauchen auch die großen Bosse auf, um BOB einen wirklichen Schrecken zu versetzen.

Das einzig Origenelle an diesem simplen Plattformabenteuer besteht in der Animation von BOB selbst. Man benötigt Initiative, um jeden Level zu beenden: Ihr könnt Gegenstände einsammeln, die es Euch ermöglichen fliegenderweise an bestimmte Orte zu gelangen, die anderenfalls unerreichbar blieben. Euch stehen verschiedene Waffen zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr Euren gefährlicheren Gegnern an den Kragen geht.

Der Spielablauf zwischen den Leveln ist altmodisch und wiederholt sich zu oft: Bewegliche Plattformen, Elektroschocks und Leitern - alles schon dagewesen. Die leblose Action und schlechte Kontrolle tun das Ihre!

59%

GAME GEAR

HOME ALONE

IMPORT ● PREIS n/v

Harry und Marv sind zwei Einbrecher, die es auf die Häuser in Eurer Nachbarschaft abgesehen haben. Da Ihr allein zu Hause gelassen worden seid, bleibt es Euch überlassen, gegen die Gauner vorzugehen, indem Ihr Fallen legt und Eure eigenen Waffen herstellt.

Die Hauptidee in diesem Spiel besteht darin, daß Ihr auf einem Schlitten durch die Nachbarschaft gleitet und in den verschiedenen Häusern nach nützlichen Gegenständen sucht. Der Zeitaspekt ist sehr wichtig: In jedem Haus müßt Ihr Fallen stellen, die die Gauner langsamer werden lassen. Verschiedene Haushaltsgegenstände müssen gefunden und mit Hilfe eines Waffenbauscreens zusammengesetzt werden. Je besser die Waffen sind, desto schneller geht's den Fieslingen an den Kragen.

Die Idee ist ganz origenell und der Spielablauf gewinnt durch die wechselnde Szenerie (drinnen und draußen) an Unterhaltungswert, doch die Möbel und Hintergründe in den Häuser unterscheiden sich nur minimal voneinander.

Sehr junge Spieler dürften an dieser Art Spiel wegen seiner bunten Hintergründe und der Tatsache, daß man Dinge ausfindig machen muß, Gefallen finden, aber leider ist die Action dünn: Es gibt nur zwei Bösewichter zu bekämpfen und die meiste Zeit verbringt man damit, nach Gegenständen zu suchen. Home Alone macht ein Zeitlang Spaß, aber die spärliche Action macht bleibendes Interesse unwahrscheinlich.



Diesen Monat werfen wir einen kurzen Blick auf einige Veröffentlichungen, die unserer Hauptberichterstattung bisher entgangen sind. Wenn ein Spiel später als geplant erscheint oder wir vorher keinen Platz gefunden haben, legen wir es erstmal eine Weile auf Eis. Diese neue Einführung in SegaPro gibt uns die Möglichkeit, Euch mehr Reviews über mehr Spiele zu liefern.

MEGA DRIVE

CHAMPIONSHIP BOWLING

IMPORT ● PREIS n/v ● JAHRESENDE

Erst in letzter Zeit haben neue Freizeitparks mit computerisierten Anzeigetafeln und modernen Bahnen diesem Sport wieder Leben eingeflößt.

Championship Bowling kann von 4 Spielern auf 4 verschiedenen Bahnen gespielt werden. Wenn Ihr gegen den Computer antretet, beginnt Ihr auf der schnellen Bahn und müßt drei Gegner besiegen, bevor Ihr auf eine schwierigere Bahn mit einem gleichsam schwierigeren Gegner losgelassen werdet.

Der Spielablauf macht sofort süchtig; die Techniken sind leicht zu erlernen, genauso wie die Dreh-, Energie- und Aufreihungsanzeiger.

Drei klare grafische Bilder stellen die volle Bahn, eine Nahaufnahme der Kegel und die Bewegungen Eurer Spieler dar. Die Gesichtsausdrücke der Spieler nach einem gelungenen oder weniger gelungenen Stoß sind schlau interpretiert worden, um die heitere, aber doch wettbewerbsbetonte Atmosphäre richtig einzufangen. Die Musik, die die Action untermalt, ist etwas langweilig geraten, aber der Soundeffekt der fallenden Kegel ist sehr realistisch getroffen.

Fans kann Championship Bowling großen Spaß machen, für andere könnte es nach einer Weile eine Spur zu begrenzt und etwas langweilig werden.





69%

GAME GEAR

DOUBLE DRAGON

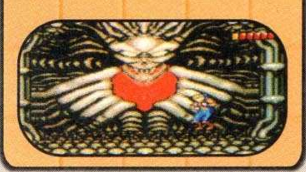
IMPORT ● PREIS n/v

In der Stadt, in der der mysteriöse Big Boss und seine Mannen ihr Unwesen treiben, ist die Kriminalitätsrate furchterregend hoch. Die Einwohner trauen sich nicht mehr auf die Straße, weil sie jede Minute um ihr Leben fürchten müssen. Bills Freund, Jimmy, hat erst kürzlich eine Tracht Prügel von einer der Banden bezogen und Ihr als Billy habt Euch vorgenommen, wieder Ordnung in dieses Chaos zu bringen.

Double Dragon unterscheidet sich nicht merklich von anderen Straßenprügelspielen; sowohl das Konzept, alsauch die Idee mit den leuchtenden Pfeilen und den Baseballhandschuhen sind uralt und schon zu oft dagewesen.

In diesem Prügelspiel müßt Ihr Euch durch sechs verschiedenen Welten in 21 Leveln an allen Bösewichtern vorbeiboxen und -treten, die aus Muskelprotzen, flotten Damen und üblen Waffenhelden bestehen.

Als Waffen stehen Euch Gewehre, Pistolen und Baseballhandschuhe zur Verfügung – doch selbst mit all diesen Hilfsmitteln habt Ihr es ganz schön schwer... Der erste Level macht mit seinen langsamen Sprites und flimmernden Bildern zu einem frustrierenden Erlebnis, aber die Ideen sind für ein Prügelspiel, an das man sich nur langsam gewöhnt, etwas lahm.





45%

MEGA CD

INXS: MAKE MY VIDEO

SEGA ● ca. DM 99,95 ● SEPTEMBER

Nach Kris Kross und Marky Mark tauchen nun INXS in voller grafischer Pracht in der Make My Video-Serie auf. Man kann annehmen, daß dieses Spiel bei denjenigen, die jedes INXS-Album besitzen, gut ankommen wird.

Die grafisch eindrucksvolle Intro-Sequenz spielt in einer stereotypischen amerikanischen Bar, wo die Ladies sich im Billard versuchen und die Herren der Schöpfung sich die Zeit mit Poker vertreiben. Der Schuppen erinnert an einen wohlbekannten Song der Pet Shop Boys, die Musik ist aber natürlich von INXS.

Wie bei Marky Mark: MMV wählt Ihr einen von drei Soundtracks, in diesem Fall: "Heaven Sent", "Not Enough Time" und "Baby Don't Cry" für den Ihr dann ein Video zusammenstellen sollt, oder aber Ihr laßt den Pointdexter für Euch wählen.

Ein Video zu schneiden kann sehr konstruktiv sein und Spaß machen, es ist mir allerdings ein Rätsel, wie die Charaktere am Ende zu der Entscheidung kommen, ob Ihr ein akteptabeles Video produziert habt oder nicht! Dieses Spiel ist eigentlich nur etwas für echte INXS-Fans: Alles in allem scheint es einfach eine Spur übertrieben, sich von 100 DM zu trennen, wenn man das Video für sehr viel weniger kriegen kann.



62%

GAME GEAR

GOLDEN AXE III

IMPORT ● PREIS n/v

Golden Axe war seinerzeit eine Starveröffentlichung auf dem Mega Drive, der Spielablauf war wettbewerbsbetont und stellte eine Herausforderung dar. Die Fortsetzung hatte, mit Ausnahme des Lava-Abschnitts, keine nennenswerten Verbesserungen zu bieten. Das Spiel war genauso einfach wie das erste und obwohl die Musikstücke zahlreicher waren, hatte das blutrünstige Konzept nicht an Ideen und Originalität gewonnen.

Golden Axe III ist etwas besser als seine beiden Vorgänger: Man hat die Möglichkeit, von der Route abzukommen und damit eine größere Auswahl an Gegnern. Das altbekannte Messerstichkonzept sowie die Spezialpulver, die das Screen in Hunderte von verschwommenen Mustern explodieren lassen, sind aber beibehalten worden. Die Bösewichter wechseln zwar in den einzelnen Leveln, aber ihr Angriffsmuster hat nicht viel Abwechlung zu bieten.

Das wettbewerbsbetonte 2-Spieler-Modus ist beibehalten worden, aber die Bewegungen sind limitiert und die Kontrolle ist im Vergleich zu neueren Einer-gegen-Einen-Games ziemlich schäbig.

Eine Herausforderung ist kaum gegeben und der Spielablauf wiederholt sich zu oft und wird somit langweilig.





57%

Leserbriefe

Sega Pro
Leserservice, Postfach 101 905
44719 Bochum

MEGA-CD
Wird es ein Mega-CD Magnum Set geben, welche Spiele werden dafür veröffentlicht werden und wieviel wird es kosten?
Andrej Chrosevic

Es tut uns leid, Dich enttäuschen zu müssen, Andrej, aber laut Sega ist gegenwärtig kein Gerät dieser Art in Planung.

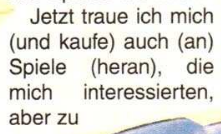
HALLO SEGAPRO!
Könnt Ihr mir sagen, wieviel das neue 6-Tasten-Joypad kosten wird? Wird der Film Cliffhanger auch auf dem Mega Drive erscheinen?
Wird es eine Fortsetzung zu Thunderforce IV geben?
Bitte druckt meinen Brief ab, da ich viele kenne, die dieselben Fragen haben.
Ralf Meißner

Das 6-Tasten-Joypad wird Dich DM 49,95 kosten. Mit Deinen anderen Fragen bist Du (und Deine Freunde) Deiner Zeit allerdings weit voraus:
Hab' Geduld und gib' den Programmierern und Herstellern etwas Zeit, vielleicht bis zum nächsten Jahr. Wir halten Dich auf dem Laufenden!

ZU LEICHT
Ich will ja nicht angeben, aber ich muß wohl ein Videospielegenie sein! Ich lege mir oft Spiele zu, die in Eurer Zeitschrift als schwierig dargestellt werden, aber ich schaffe sie immer ohne Probleme, z. B. Ecco in weniger als 4 Tagen und Terminator 2 habe ich gleich beim ersten Versuch geschafft. Ich benutze nie den Schnellfeuer-Button und mogele auch nie beim spielen! Entweder bewertet Ihr Spiele zu hoch oder Ihr spielt einhändig oder was? O d e r ich bin der beste Spieler der Welt!
Joachim Kuhne, Hamburg.

Soso, Du hältst Dich also für eine Spielegenie, was? Du solltetst einmal zu uns ins Büro kommen und gegen die PROS antreten...aber Spaß beiseite!
Wenn wir über ein Spiel berichten, bringen wir nicht nur unsere persönliche Meinung zum Ausdruck, sondern berücksichtigen, welche Altergruppe mit größter Wahrscheinlichkeit das Spiel spielen wird. Wir halten sowohl Ecco, alsauch Terminator 2 für schwierige Spiele und wir erhalten beinahe jeden Tag Anfragen zu diesen Spielen. Du magst diese Spiele für einfach halten, der Rest der Bevölkerung ist da anderer Meinung!

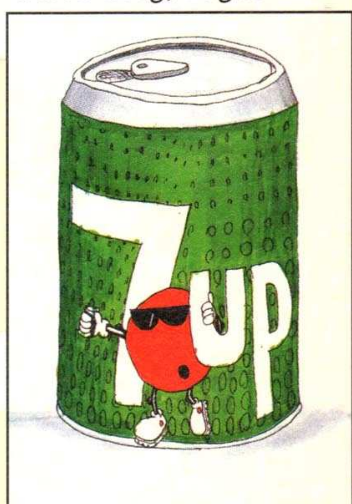
ESWAT
Liebe Macher von SegaPro,
Erstmal möchte ich mich vorstellen, wie es in vielen TV-Sendungen auch üblich ist: Ich bin 75 und Krückengänger (Oberschenkelhalsbruch). Meine Hobbys sind Videofilme und Videospiele, auch ab und zu etwas Computerschach (Mephisto).
Ich habe MD, GG, SNES und NES. Daher lese ich natürlich auch alle Mags, die es so über diese Spiele gibt, z. B. auch Euer SegaPro. Leider habe ich keine Verbindung zu anderen Spielern, also Clubkontakte.
Doch nun (endlich!) zu meinem Anliegen: In SegaPro-Ausgabe 10 veröffentlichtet Ihr einen feinen Artikel über das Action Replay Pro und seine Weiterentwicklung zum CDX Pro. Ich habe die ARPros für MD und SNES. Anfangs fiel es mir schwer, Codes zu suchen und zu finden aber dann klappte es nach vielen vergeblichen Versuchen plötzlich. Ich fand Codes zu Desert Strike und Jungle Strike und anderen. Ich versuchte es daher an meinen alten Modulen. A b e r: An der Cassette ESWAT scheiterte ich kläglich! Nun suchte ich in den Mags nach Lösungstexten: Nichts. Nirgendwo etwas über dieses Modul!
Da Ihr nicht antireproplay seid, sondern sogar Parameter abdruckt, wage ich die Bitte, wenigstens einen Code von ESWAT zu veröffentlichen oder auf der Leserbriefseite meine Adresse und Telefonnummer zu publizieren.
Darüberhinaus bitte ich weiterhin um viele ARP-Codes., auch für alte Spiele, bekanntzugeben. ARP ist eine Erlösung für alte Spieler wie mich.
Jetzt traue ich mich (und kaufe) auch (an) Spiele (heran), die mich interessierten, aber zu schwer waren. Ein mich interessierendes Spiel, hat jetzt mehr Wahrscheinlichkeit, von mir erstanden zu werden, wenn mir der ARP-Code schon vorher bekannt ist, ich also weiß, daß ich durchkomme. Übrigens, was bedeutet bei der Namensangabe von den ARP-Parametern von M. aus Esslingen das Wort "cart"?
Viele Grüße,
Alfred Walter, Berlin.



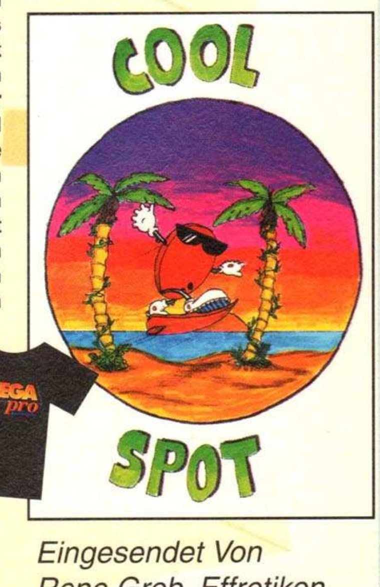
Wir können Ihnen einige Codes und Tips zu ESWAT liefern:
Levelanwahl:
Nach Spielende (leider!) auf dem Titelscreen Rechts, Runter, Diagonal, A, B und C gleichzeitig gedrückt halten und START drücken, voila: Die Levelanwahl.
Extra Energie:
Wenn der Lebensstreifen nur eine Einheit übrig hat und der Spieler wieder getroffen wird: Auf den Feuerknopf drücken. Der Spieler ist am Leben, bis er erneut getroffen wird.
Unbesiegbarkeit:
In Level 5 zur Leiter gehen und einige Male LINKS und RECHTS drücken. Dann hinuntergehen: Der Spieler ist unbesiegbar, kann aber leider nicht wieder zurück, kann sich aber im roten Abschnitt töten.
Wir versuchen immer, Parameter (oder ARP-Codes) für aktuelle Spiele, aber auch für die "alten Klassiker" zu bringen, die sich bei Gamefreaks jeden Alters großer Beliebtheit erfreuen.
Der Ausdruck "cart" ist die Abkürzung für cartridge, welches wiederum das englische Wort für Modul ist.
Die genaue Anschrift und Telefonnummer eines Lesers zu veröffentlichen ist immer mit einem kleinen Risiko verbunden. Wir fordern deshalb all diejenigen Leser, die mit Herrn Walter in Verbindung treten wollen, auf, ihre Post an unsere Redaktion zu richten. Wir werden die Einsendungen weiterleiten!



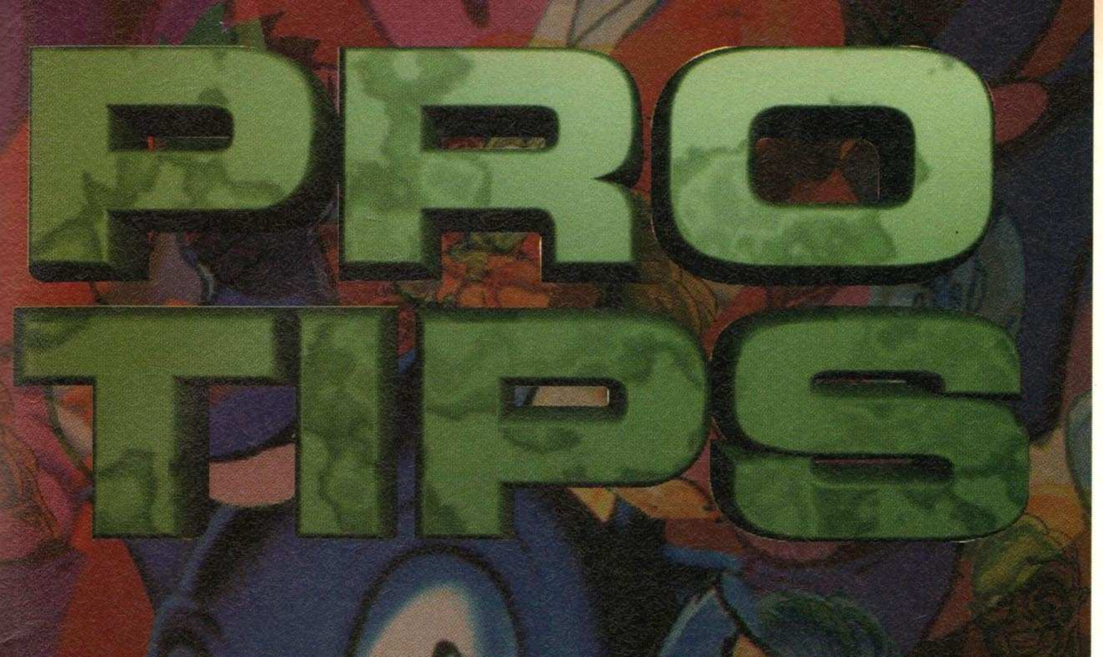
Eingesendet von Steve Selig, Pegau



Eingesendet Von Rene Grob, Effretikon



Eingesendet Von Rene Grob, Effretikon



Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das nichts ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.



Um die Einführung des Mega-CD zu feiern und Euch auf den Geschmack zu bringen, haben wir eine alphabetische Tips & Tricks-Anleitung für Mega-CD-Spiele zusammengestellt. SegaPro bringt Euch hier den zweiten Teil:

NOSTALGIA 1907 (IMPORT)
Das Intro überspringen
Nach dem ersten Mal kann es ziemlich monoton werden, den ganzen Einführungstext zu lesen; auf diese Weise kann man ihn überspringen: Werft die Maschine an und sobald Ihr das Wort "SEGA" auftauchen seht, drückt auf den C-Knopf. Haltet ihn gedrückt, bis die Worte "Sur De Wave" erscheinen; damit überspringt Ihr den Rest des Einführungstextes.

ROAD AVENGER/ROAD BLASTERS FX
Levelauswahl
Drückt von Anfang an hoch, um ins Auswahl-Menü zu gelangen, drückt dann sechsmal auf A und durch einen Gong wird Euch bestätigt, daß der Cheat funktioniert hat. Spielt das Spiel dann normal weiter und Euch wird eine Levelauswahl angeboten.

Sicht-Modus
Gelangt wie oben ins Auswahlmenü und drückt fünfmal A, fünfmal B und dann wieder A, um zu sehen, wie jeder Level ausgespielt wird.

Spielpause
Gelangt wiederum wie oben ins Options-Menü, drückt dann viermal A, einmal B und einmal A. Dies erlaubt Euch, im Spiel zu pausieren, indem Ihr START drückt.

SOL-FEACE
Level-Anwahl
Drückt auf dem Titel-Screen A, B, C, A, B, C, B, C, B und A. Wenn Ihr das richtig hingekriegt habt, sollte ein Soundeffekt ertönen. Drückt auf START und geht zum Options-Screen. Jetzt könnt Ihr Ausgangspunkt und Schwierigkeitsgrad wählen.

Level überspringen
Ein Level kann nur übersprungen werden, wenn Ihr vorher den Levelauswahl-Code eingegeben habt. Nachdem Ihr ebendies getan habt, drückt A, B und C gleichzeitig, um jeden beliebigen Level überspringen zu können.

Extra-Optionen
Drückt auf dem Titel-Screen A, B, C, A, B, C, B, C, B, A. Drückt auf START sobald Ihr einen leisen Soundeffekt vernehmt. Wenn Ihr jetzt den Konfigurier-Modus wählt, findet Ihr zwei weitere Optionen: START und MODUS. Wenn Ihr zu START geht, könnt Ihr den Level auf dem Ihr beginnen wollt wählen, indem Ihr das Joypad nach rechts und links bewegt. MODUS ermöglicht es, den Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Geschwader zu bestimmen. Ändert die Anzahl der Geschwader, indem Ihr den Joypad nach links und rechts bewegt. Wenn Ihr ein paarmal rechts drückt während Ihr gleichzeitig A gedrückt haltet, bekommt Ihr eine Nachricht namens MUTEKI (welches Unbesiegbarkeit bedeutet.)

THUNDER STORM FX/COBRA COMMAND
Levelauswahl
Drückt auf dem Titel-Screen links, rechts, A, B und C. Drückt jetzt rechts oder links, um den Level zu wechseln.

Entwanzungs-Modus
Drückt hoch, runter, links, rechts, B, C und A, um die Animation anzuschauen.

TIME GAL (JAP)
Levelauswahl
Geht zum Options-Screen und drückt hoch, links, rechts, rechts und hoch. Ein Gong ertönt, wenn es korrekt eingegeben worden ist.

MEGA CD

TIP DES MONATS

NIGHT TRAP/MEGA-CD (US)

Alle frustrierten Night Trap-Spieler haben jetzt die Möglichkeit, das Spiel bis zum Einlegen der 2. CD zu spielen.

Nachdem die CD gewechselt wurde, erfolgt kurz darauf wieder eine Code-Änderung! In meiner Auflistung sind die Zeiten festgehalten, in denen sich die "Monster" im betreffenden Raum befinden (bzw. kurz davor). Dazwischen stehen die Zeiten, in denen der Code geändert werden muß! Das Problem ist ja nicht nur der Code, sondern auch die Anzahl der Gefangenen. (Sonst wird vorher die SCAD-Leitung gekappt).

Ich hoffe, daß ich mit meiner Auflistung wieder Zuversicht unter den Night Trap-Spielern verbreiten kann (bis zum Ende zu kommen):

ORT	ZEIT	MONSTER
Halle 1	0.13 Uhr	(2)
Wohnzimmer	0.18 Uhr	(1)evtl.
Schlafzimmer	0.35 Uhr	(1)
Badezimmer	0.37 Uhr	(2)
Küche	1.25 Uhr	(1)evtl.
Eingang	1.39 Uhr	(1)
Treppe (im Haus)	2.55 Uhr	(2)
Halle 1	3.15 Uhr	(1)
Schlafzimmer	3.26 Uhr	(1)
Dach (Einfahrt)	3.48 Uhr	(1)
Halle 2	4.11 Uhr	(1)
Badezimmer	4.18 Uhr	(1)
Schlafzimmer	4.38 Uh	(1)
Wohnzimmer	5.04 Uhr	(1)
Schlafzimmer	5.26 Uh	(1)
Code ändern!	5.38 Uhr	
Eingang (im Haus)		
Halle 1	6.06 Uh	(1)
Halle 2	6.19 Uhr	(2)
Küche	6.34 Uhr	(1)
Halle 2	6.48 Uhr	(2)
Halle 1	6.52 Uhr	(2)evtl.
Schlafzimmer	7.25 Uh	(2)
Halle 1	7.50 Uhr	(2)
Halle 2	8.14 Uh	(2)
Schlafzimmer	8.40 Uh	(2)
Code ändern! 9.00 Uhr Wohnzimmer		
Wohnzimmer	9.12 Uhr	(1)
Eingang (im Haus)	9.17 Uhr	(1)
Halle 2	10.48 Uhr	(1)
Küche	11.10 Uhr	(1)evtl.
Halle 1	11.33 Uhr	(1)
Badezimmer	12.35 Uhr	(1)
Halle 1	13.12 Uhr	(1)
Code ändern! 13.55 Eingang (im Haus)		

Hurra! CD-Wechsel!

Code ändern! 14.16 Wohnzimer

Norbert Ebbersmeyer, Hamburg

KID CHAMELEON

Abkürzung?
Dann geht im Level "Blue Lake Woods 2" bis ans Ende, berührt aber die Flagge nicht, sondern stellt Euch auf den Stein darüber. Jetzt drückt Ihr gleichzeitig rechts unten, Jump- und Special-Knopf und schon findet Ihr Euch im letzten Level "Plethara" wieder.

MEGA DRIVE

J. Joachims, Hohenkirch

MEGA DRIVE

ROAD RASH

Mit dem folgenden Code, kann man mit einem x-beliebigen Levelcode, in höhere Level aufsteigen:

- Game Options anwählen
- irgendein aktuelles Paßwort eingeben
- Playermode anwählen
- Mano o mano wählen
- gewünschtes Level wählen
- bei Waffen auf beiden Pads NONE wählen
- Take turn wählen
- nochmals Playermode, diesmal SOLO wählen
- Strecke auswählen (Nicht fahren)
- Optionen = NEUES PASSWORT FÜR HÖHERES LEVEL
- Die bereits qualifizierten Runden gelten auch wieder!

A. Siegert, Wien

MEGA DRIVE

TURTLES

THE HYPERSTONE HEIST

Sobald das Konami-Logo erscheint, gebt diesen Code ein:
C, B, B,A, A, A, B, C. Der Code muß einegeben worden sein, bevor das Logo verschwindet. Wenn der Code eingegeben wird, müßt Ihr Start drücken. Im Titelbild muß nun folgender Code einegegeben werden:
A, B, B, C, C, C, B, A; danach Start auf Player 1 oder 2-Option drücken und das Rundenauswahlbild erscheint.

J. Grobowski, Bochum

Steel of Empire

Wählt im Soundtest die Lieder 1, 1, 9, 2 und schon ist darunter die Levelanwahl. Wenn Ihr jetzt die Level ausgewählt habt und Euer Raumschiff auswählen wollt, drückt C, A und auf dem zweiten Joypad B und schon habt Ihr 99 Bomben.

P. Oehme, Mühlenbeck

MEGA DRIVE



Norbert Ebbersmeyer aus *Hamburg,* gewinnt den Tip des Monats. Prince of Persia ist unterwegs zu Dir! Herzlichen Glückwunsch!





ACTION REPLAY

REVENGE OF SHINOBI

Unendlich Leben
Code: FFE1410009

Unbegrenzte Menge Wurfsteine
Code: FFE13F0063

Unendlich Energie
Code: FFE13B0008

Tasso Simeonidis, Bd.Wildungen

ANOTHER WORLD

Paßwörter:

Level 1:	LDKD
Level 2:	MTDC
Level 3:	CLLD
Level 4:	CBKG
Level 5:	XDDJ
Level 6:	FXLC
Level 7:	KRFK
Level 8:	KLFB
Level 9:	BFLX
Level 10:	BRTD
Level 11:	TFBB
Level 12:	TXHF
Level 13:	CKJL
Level 14:	LFCK

Christian Westphal, Elmshorn



Ultimate Paßwort / Tiny Toon

Mit dem Paßwort: NGQW QWQQ WKWW WQWQ QGRY
Kann man alle Runden anwählen (außer den letzten 3, für die es kein Paßwort gibt.)

Action Replay Codes

FFFBOBOOO 3 Herzen immer voll
FFFBO9OOO 3 immer 3 Leben

Für den vor letzten Endgegner sollte man folgende Taktik probieren:

Man läuft los, bei den Hindernissen sollte man immer eine Vollbremsung machen und in die entgegengesetzte Richtung springen. Dann wieder springen und weiterlaufen, dadurch gewinnt man Zeit, um bei engen Passagen durchzukommen.

Andreas Siegert, Wien

CDX

ALEX KIDD

unendlich Energie und unverletzbar: FFD0020000
unendlich Leben: FFC1200009

ALICIA DRAGON

befreundetes Monster hat unendlich Energie: FF00220010
unendlich Energie: FF00C2000A
X=Start - Level: FF01A3000X

ALIEN STORM

unendlich Leben für Spieler 2: FFCE8B0060
unendlich Energie für Spieler 1: FFCE0C0080
unendlich Leben für Spieler 1: FFCE0B0060

FANTASIA

unbegrenzter Einsatz der kleinen Magic: 0062504E71
unbegrenzten Einsatz der großen Magic: 0062284E71
unbegrenzte Zauberkraft: FF08370009
unendlich Energie: FF07D90007
unendlich Leben: FF07DB0009

Alexander Topp, Kreingen

JUN STR

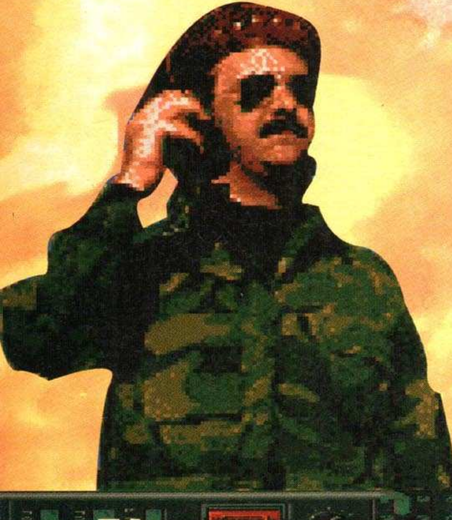
DIE FORTSETZUNG V

MEGA DRIVE

Auf den folgenden 4 Seiten bringen wir Euch den ersten Teil unserer umfassenden Anleitung zu einer der meistdiskutierten Veröffenttlichungen dieses Jahres. Wir sind in Kontrolle des Comanche-Hubschraubers und jede Mission wird einzeln auseinandergenommen, um Euch mit den besten Tips und Taktiken zu versorgen.



Ihr solltet bei jedem Gebäude auf feindliche Truppen, einen mit einer Panzerfaust bewaffneten Mann und einen riesigen Panzer hinterm Haus, gefaßt sein. Wenn Ihr Mumm habt, startet Euren Angriff von den Panzern entfernt, dann könnt ihr Euch die Terroristen drinnen schnappen.





Fliegt vom Hubschrauber-Landeplatz aus zuerst in Richtung Südwesten zum Washington Monument. Nähert Euch vorsichtig, denn das Monument ist mit HARVs und Panzerfaustkämpfern umzingelt. Schießt zuerst auf die HARVs, die zwei Raketen benutzen, tötet danach die beiden Bazookakämpfer mit Hilfe von Hellfires. Danach bleiben Euch noch zwei HARVs, die aus jeder beliebigen Richtung kommen könnten. Geht mit Eurem Hubi außer Reichweite in Position und wartet auf ihren Angriff.

Feuert mit Hellfire oder Raketen, sobald sie Euch angreifen und bleibt immer in Bewegung, damit Ihr kein offensichtliches Ziel abgebt! Sobald das Monument außer Gefahr ist, verschwindet die Abbildung von der Karte.

Fliegt nun erneut in Richtung Südwesten, zum Jefferson Monument und nähert ihm Euch mit derselben Strategie. Jeder attackierende Wagen wird von einer Rakete zerstört, Hydras können außerdem benutzt werden. Wendet Euch jetzt dem Bücherei-Monument zu, zerstört den Munitionslaster, damit er nicht wieder mit Waffen beladen werden kann.

Erledigt bei der Bücherei vier HARVs. Der letzte HARV deckt eine Waffenreparaturausrüstung auf, nachdem er erledigt worden ist und Ihr erhaltet Eure 1000 Panzerpunkte zurück.

MISSION 2 – TERRORISTEN-HQ

Fliegt nach dem Auftanken in Richtung Norden zu einer in der Nähe gelegenen Werkstatt. Geht dann an der Bücherei vorbei zu den ersten Terroristen-Gebäuden zurück. Schleicht Euch an den ersten Panzer heran und feuert mit zwei Raketen auf ihn. Erledigt danach die beiden Panzerfaustkämpfer mit einem Kettengewehr. Sobald die Gegend gesichert ist, solltet Ihr aus kurzer Entfernung vor die Gebäude feuern. Benutzt Euer Hellfire gegen den Panzerfaustkämpfer, der nach der Explosion aus den Ruinen gerannt kommt. Nehmt danach mit Hilfe der Leiter den Anführer gefangen.

Geht in gleicher Weise gegen die anderen beiden Gebäude vor (nur drei der vier Gebäude müssen zerstört werden) und vergeßt nicht, daß zwei der vier Gebäude von Panzern bewacht werden.

MISSION 3 – AUTOBOMBEN

Die Autobomben bewegen sich, sobald sie auf dem Screen auftauchen. Benutzt die Karte, nehmt den schnellsten Weg um die Wagen herum und zerstört sie mit Hellfires. Um die optimale Position und Kontrolle für Euren Hubi zu erreichen, solltet Ihr Euch ihnen von hinten nähern. Ihr müßt alle Autos aufhalten, bevor sie die Botschaftsgebäude erreichen!

MISSION 4 – AGENT AKBAR

Setzt alle Personen, die Ihr an Bord habt, auf einer Landezone ab, dadurch erreicht Ihr 150 Panzerpunkte pro Person. Tankt wieder auf und macht mit Hilfe der Karte die Stellung Eures Agenten aus. Das Gebäude, in dem er gefangengehalten wird, ist von vier Terroristen umzingelt. Legt sie mit einem Kettengewehr um und stürmt das Gebäude. Feuert drinnen sofort

Wenn Ihr Euch hier zu unvorsichtig heranwagt, werdet Ihr eine unliebsame Überraschung erleben und zum Ausgangspunkt zurückkehren müssen. Die Marinetruppen sind angegriffen worden und Ihr sollt sie vor dem Schlimmsten bewahren!

ein Hellfire auf den bazookaschwingenden Terroristen und bringt dann den Agenten in Sicherheit. Er wird Euch darüber informieren, daß sich die Wagenkolonne des Präsidenten der Hauptstadt von Südwesten her nähert.

MISSION 5 – WAGENKOLONNE

Hoffentlich habt Ihr Euren Hubi inzwischen gut unter Kontrolle! Fliegt vor der Limousine her und macht die Straßen vor jeder Kreuzung frei, Straßenbarrieren sind mit dem Kettengewehr aus dem Weg zu räumen. Die Limo bleibt ab und zu stehen und gibt Euch genügend Platz, um Hindernisse zu beseitigen. Munition liegt überall verstreut, benutzt sie, wann immer Ihr es für richtig haltet. Macht auch von Hellfiren und Flammenraketen Gebrauch und vergeßt auf keinen Fall, aufzutanken, bevor Ihr den Präsidenten begleitet, denn Ihr könnt es Euch nicht leisten, ihn zu verlieren! Terroristen mit Panzerfäusten und Kanonenwagen können Euch hier keinen allzugroßen Schaden zufügen, solange Ihr in Bewegung bleibt.

MISSION 6 – FEINDLICHE HECKENSCHÜTZEN

Diese Mission ist verhältnismäßig einfach: Ihr müßt das Gebäude westlich vom Weißen Haus zerstören. Zerstört den Lastwagen und die Bazooka-Terroristen mit den Raketen, denn an dieser Stelle müßt Ihr zum letzten mal von ihnen Gebrauch machen. Greift Euch den Heckenschützen, der durchs Gras türmen will, sobald die Gegend sicher ist, dann geht's zurück zum Hubschrauberlandeplatz des Weißen Hauses – die Kampagne ist geschafft!

2. KAMPAGNE

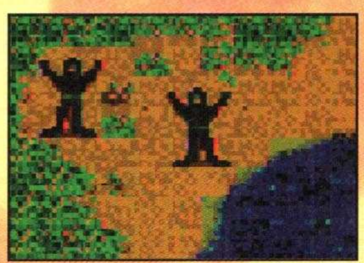
ATOM-U-BOOTE

RXVWT7 4MYR7

MISSION 1 – MARINETRUPPEN

Fliegt nach Nordwesten zu den Marinetruppen, aber meidet den Elektrozaun auf der ersten Insel. Beseitigt die beiden Terroristen auf der zweiten Insel mit einem Kettengewehr. Schießt nicht auf die Marinetruppen, sonst geht's zurück zum Stützpunkt! Benutzt denselben Weg, um die Seemänner zum Landeplatz zurückzutransportieren. Sie werden Euch mit einem Code versorgen, mit dessen Hilfe Ihr den Elektrozaun um den Hovercraft herum bezwingen könnt.

MISSION 2 – ELEKTROZAUN



Ihr habt die erste Mission überstanden und die Feinde auf der ersten Insel sind jetzt leichter zu töten. Fliegt westlich zur ersten Insel und killt die vier Terroristen mit Hellfires. Bewegt Euch im Kreise um sie herum, damit sie Euch keinen allzugroßen Schaden zufügen können. Jetzt könnt Ihr Euren Comanche landen und den Hovercraft betreten!



Gegen diese riesigen Atom-U-Boote helfen nur Minen; Ihr wißt, was zu tun ist!

MISSION 3 – PLUTONIUM

Seht Euch die Karte genau an, denn hier müßt Ihr 8 Kisten Plutonium einsammeln. Haltet Kurs auf die Kanonenboote, die das Plutonium transportieren und weicht gleichzeitig allen anderen feindlichen Booten und Waffen aus. Zerstört die Kanonenboote, indem Ihr vor ihnen kreuzt und dann eine Mine legt. Wartet, bis das jeweilige Boot zerstört ist, begebt Euch dann zurück und sammelt die Kiste ein. Einge Boote erreichen den Strand und die Kisten werden auf Trucks geladen. Schnappt Euch die restlichen Kisten, indem Ihr die Trucks am Strand zerstört. Es ist eine gute Idee, nachdem ca. die halbe Mission geschafft ist, zum Ausgangspunkt zurückzukehren, aufzutanken und Munitionsbehälter um den Landeplatz herum einzusammeln, von denen Ihr eine Menge brauchen werdet!

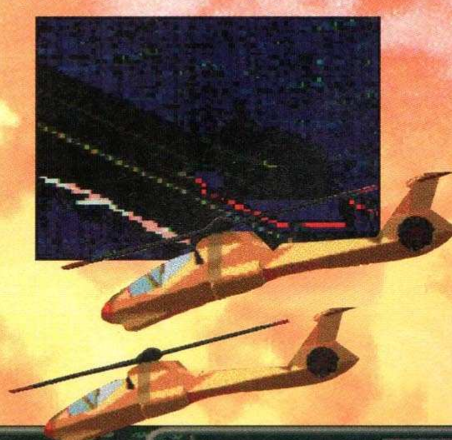


MISSION 4 – F-15 PILOT

Der Pilot weiß, wo die Atom-U-Boote des Drogenbarons verborgen sind und den Piloten findet Ihr in der südwestlichen Ecke der Karte. Zerstört das AAA-Gewehr mit ein paar Hellfires und greift die beiden Terroristen sofort an. Schnappt Euch den Piloten, aber achtet auf Kanonenboote, die um die kleine Insel herum stationiert sind, wo das Flugzeug des Piloten abgestürzt ist. Zerstört sie mit ein paar Raketen und macht Euch aus dem Staub!

MISSION 5 – ATOM-U-BOOTE

Hier gibt es vier U-Boote, die Ihr mit Minen zerstören müßt. Das erste zeigt sich auf der Karte in der Nähe zum Strand. Es wird sich geradewegs nach Südosten bewegen, sobald es auf dem Screen auftaucht. Werft Euer Hovercraft an und legt drei oder vier Minen genau vor das U-Boot! Diese Minen bringen Euch 1000 Punkte ein und sind den Raketen zweifellos vorzuziehen. Beeilt Euch, denn die U-Boote halten an, wenn Ihr Euch zuviel Zeit laßt! Wiederholt diesen Vorgang mit den beiden anderen U-Booten und sammelt einen Munitionsbehälter ein, nachdem Ihr die ersten beiden zerstört habt. Weicht anderen Kanonenbooten aus und verschwendet Eure Munition nicht an sie! Die U-Boote attackieren Euch nicht so oft, wenn Ihr Euch vor ihnen aufhaltet. Kehrt nach dieser Mission zu Eurem Comanche zurück, um die Kampagne zu beenden.



3. KAMPAGNE
TRAININGSLAGER
9VMF9NSHK9G

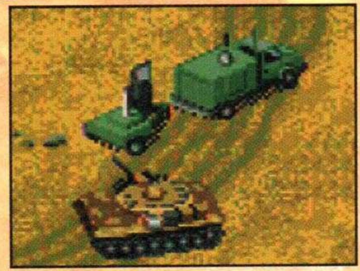
MISSION 1 – TRAIINGSLAGER
Hier gilt es, fünf feindliche Wachtürme aus dem Weg zu räumen, während Ihr von Norden nach Südwesten rennt. Begebt Euch zuerst zum nördlichsten Turm und greift vom Osten an. Attackiert die Panzerfaustkämpfer mit Hellfire-Raketen und achtet darauf, daß Ihr vom Kontrollturm aus nicht zu erreichen seid. Umkreist den Turm, sobald die Gegend drumherum gesichert ist und zerstört ihn mit einer Rakete und ein paar Hellfires. Fliegt dann gen Südwesten und geht gegen die anderen Türme auf dieselbe Weise vor. Pirscht Euch immer aus östlicher Richtung an die Wachtürme heran, wo zumeist mindestens ein Bazooka-Kämpfer auf Euch wartet.

Nachdem Ihr die Mission beendet habt, solltet Ihr Euch mit Munitions- und Treibstoffvorräten zudecken, indem Ihr die Zelte westlich von den zerstörten Türmen in Grund und Boden feuert.

MISSION 2 – LANDEGEBIET
Um das Landegebiet zu sichern, solltet Ihr Euch zu der auf der Karte mit einem grünen Punkt gekennzeichnete Dschungellichtung begeben. Schnappt Euch den Soldaten mit der grünen Baskenmütze und transportiert ihn zum westlich gelegenen Notlandegebiet und feuert bei der Gelegenheit mit einer Rakete auf den Kontrollturm. Seht Euch bei den Zelten in dieser Gegend um und Ihr könnt eine nützliche Leiter einsammeln!

MISSION 3 – MOBILER RADAR 1
Folgt vom Landegebiet aus der Panzerspur südwestlich von Euch und bewegt Euch langsam näher. Die Radargeräte werden von ZSU-Panzern bewacht, die ohne Verzögerung feuern. Benutzt Raketen, um sie zu zerstören und greift sie nur an, wenn ihr Geschütz in die andere Richtung zielt. Geht die Sache sehr vorsichtig an, denn einige Radarstätten werden von Panzerfaustkämpfern und einem ZSU, andere von der doppelten Anzahl bewacht. Macht sie mit Hellfire-Raketen platt! Weitere ZSU-Wagen sind im Anmarsch.

MISSION 4 – KOMMUNIKATIONSEXPERTE
Fliegt jetzt nach Westen zum Gefängnis, wo der Komunikationsexperte befreit wer-



Im Trainingslager kommt es darauf an, jeden Gegenstand zu treffen, der ein Teil des Kommunikationssystems zu sein scheint. Macht mit Hilfe von Raketen diese Gegend mitsamt dem Panzer dem Erdboden gleich!

den muß. Vermeidet unter allen Umständen den Zaun! Die Gegend wimmelt nur so von feindlichen Wachtürmen und gefährlichen Panzern. Das Gefängnis ist von anderen Gebäuden umrundet. Zerstört das AAA-Gewehr, das die Gebäude bewacht und macht das korrekte Gefängnis ausfindig, indem Ihr Euch nach der gelben Stelle auf der Karte richtet. Zerstört das Gefängnis, rettet die beiden Männer und macht Euch aus dem Staub. Fliegt nord/nordwest, setzt den Kommunikationsexperten beim Telefonmast ab, den Ihr wiederum am gelben Punkt auf der Karte erkennen könnt. Jetzt kann der Experte die Gespräche des Drogenbarons abhören.

MISSION 5 – PANZERDEPOT
Hier müßt Ihr Euch mit einigen ZSU-Panzern auseinandersetzen! Das Depot ist durch einen großen Panzer in der Mitte der Karte gekennzeichnet. Attackiert zuerst die unbeweglichen Panzer mit Eurem Kettengewehr und nehmt Euch



Diese AAAs sind nicht zu unterschätzen. Reaktionsschnelle ist hier gefragt!

danach die beweglichen Panzer vor, die Ihr auch mit Hellfires und Raketen bekämpfen könnt. Bei dieser Mission ist Geduld gefragt, wenn Euch die Munition ausgeht, sucht Euch neue. Greift Euch den Munitionsbehälter am Stützpunkt, wenn Ihr ihn nicht schon benutzt habt, anderenfalls seht Euch bei den Zelten und Gebäuden um, Ihr werdet überrascht sein, was sich dort so alles finden läßt!

MISSION 6 – MOBILES RADAR 2
Diese zweite Gruppe mobiler Radars ist auf dieselbe Weise anzugehen wie die erste (3. Kampagne, Mission 3). Achtet auf die AAA-Geschütze, die Schnellfeuer abgeben, falls Ihr sie nicht erwischt, wenn sie in die entgegengesetzte Richtung zielen. Unterschätzt die Bazooka-Kämpfer nicht, bekämpft sie mit Hellfires und hebt Euch die Raketen für die AAAs auf.

MISSION 7 – TRAININGS-HQ
Drei Feldkommandanten sitzen hier fest und sie haben wichtige Radiopaßwörter. Das Feldtrainingslager befindet sich in einer Gegend voller großer Zelte. Es wimmelt von AAAs und ZSU-Panzern, nähert Euch Euren Feinden also mit Bedacht. Wartet ab, bis sie in einer Ecke des Screens auftauchen. Falls sie gerade in die andere Richtung gewendet sind, greift sie schnell mit Hellfires an. Falls nicht, umrundet die Panzer und AAAs, aber haltet Euch aus der Schußlinie! Greift Euch die flüchtenden Kommandeure, wenn Ihr das Hauptquartier angreift, sie werden nicht weit kommen!

MISSION 8 – KERNREAKTOR
Diese großen Gebäude könnt Ihr gar nicht übersehen. Achtet immer auf die umliegenden Wachtürme und herumlungernde Terroristen. Wenn Ihr den Reaktor ausfindig gemacht habt (in einem der Gebäude), benutzt alle Raketen und Hellfires, die Euch noch zur Verfügung stehen. Feuert keinesfalls auf den Reaktor selbst, sonst seid Ihr die Urheber eines viel größeren Unglücks! Sobald die Gegend frei ist, könnt Ihr den Reaktor zum Ausgangspunkt zurücktransportieren und schon habt Ihr die Kampagne geschafft!

4. KAMPAGNE
DSCHUNGELNACHT
X7NL4SHCYRN

MISSION 1 – WACHTÜRME
Dieses Nachtkampagne ist die bislang schwierigste. Ihr müßt die 8 feindlichen Wachtürme zerstören. Wenn Ihr die feindlichen Hubis aufhalten wollt, die Euren Angriff beobachten, solltet Ihr nicht auf ihre Landestelle feuern! Zerstört jeden Wachturm für sich und achtet immer auf die Chopper. Nähert Euch den Wachtürmen mit Bedacht und greift sie an, sobald ihre blaßblaue Silouette auf dem Screen erscheint. Bedient Euch hier Eurer Hellfires und seht zu, daß das Screen so hell wie möglich eingestellt ist, die Sichtweite ist nicht gut!

MISSION 2 – SPEZIALEINHEIT
Macht die Spezialeinheit mit Hilfe von Leuchtsignalen ausfindig. sie ist durch einen grünen Fleck auf der Karte, nördlich von den zerstörten Wachtürmen, gekennzeichnet. Macht die Gegend sicher, wenn Ihr die feindliche Landezone erreicht, aber fliegt nicht in die Lichtung. Nehmt Euch zuerst die Feinde vor, die mit Hellfires bewaffnet sind, greift Euch dann den Spezialsoldaten und fliegt ihn nach Süden zu Eurem Stützpunkt.



MISSION 3 – HUBSCHRAUBER-LANDE-PLATZ
In dieser Mission müßt Ihr nach Norden fliegen, um die feindlichen Apache-Helis und ihre Landeplätze zu zerstören. Seht Euch vor, sie können Raketen abfeuern und nicht unbeträchtlichen Schaden anrichten! Geht mit Eurem Chopper in Position, wo Ihr die Apaches sehen könnt, sie Euch aber nicht erreichen können. Fliegt auf den Chopper zu, feuert eine Rakete auf ihn und zieht Euch schnell zurück. Wendet Euch nach links oder rechts, wenn eine Rakete auf Euch gefeuert wird. Ihr benötigt drei Raketen, um diese Monster aus dem Himmel zu holen!

MISSION 4 – WISSENSCHAFTLER
Fliegt nach Norden zu den Bambuskäfigen und rettet die deutschen Wissenschaftler. Bei den Käfigen finden sich erstaunlich wenige Feinde. Ein oder zwei Terroristen greifen Euch an, verteidigt Euch mit dem Kettengewehr. Soblad Ihr einen Käfig geöffnet habt, tauchen weitere Feindestruppen auf. Einige verbergen sich hinter den Bäumen, achtet also auf das Licht ihrer Infrarot-Waffen. In einigen Käfigen sitzen Gefangene, die in Mission 5 gerettet werden müssen, Ihr könnt also beide Missionen in diesem Gebiet erledigen. Fliegt zum

Stützpunkt zurück, um sie abzusetzen.

MISSION 5 – KRIEGSGEFANGENE

Geht diese Mission genauso an wie Mission 4. Alle Käfige müßen für die Missionen 4 und 5 aufgebrochen werden. Tötet alle Terroristen, die auftauchen, sobald die Käfige geöffnet sind.

MISSION 6 – WAFFENLAGER

Auf der linken Seite der Karte könnt Ihr zahlreiche Gebäude und Flugzeuge sehen, die zu zerstören sind. Hier sind, nach ein paar Treffern, Reparaturausrüstungen, Treibstoff und Munitionsbehälter zu finden. Die MLRS-Geschütze feuern in dieser Gegend mit unglaublicher Geschwindigkeit, aber glücklicherweise gibt es nur wenige. Zerstört Flugzeuge und Gebäude mit dem Kettengewehr und versäumt nicht, die Waffen aus den großen Kisten zu zerstören und den Terroristen in den Gebäuden den Garaus zu machen. Diese Mission ist relativ einfach zu bewältigen, wenn Ihr immer daran denkt, Euch mit Munition und Treibstoff zu versorgen. Bei den westlich gelegenen Gebäuden gibt's ein Extraleben einzusammeln.

MISSION 7 – KOMMANDANT

Wenn Ihr Euch nach der Karte richtet, könnt Ihr diesen Typen gar nicht verfehlen. Er könnte sich östlich vom am südlichsten gelegenen Waffenlager befinden. Soblad Ihr ihn gerettet habt, kehrt zum Stützpunkt zurück: Eure nächtliche Mission ist vollbracht!



5. KAMPAGNE

PULOSO CITY
VL4S6MGZBVP

MISSION 1 – UN-RETTUNGSAKTION

Von Eurem Hubschrauber-Landeplatz aus findet Ihr nach einem kurzen Trip nach Osten die UN-Gefangenen, die Ihr in Sicherheit fliegen müßt. Zielt als erstes für jedes der drei Gebäude auf die vier Befehlstürme an den jeweiligen Ecken der umlaufenden Mauer. Benutzt Hellfires gegen sie und die Trucks. Greift an, während Ihr die Mauer umrundet und haltet Euch bis zur allerletzten Minute außer Reichweite. Benutzt Euer Kettengewehr, um das Gebäude zu zerstören, sobald Ihr die Umgebung gesichert habt, die sieben Gefangenen kommen dann heraus-gerannt. Ihr könnt nur sechs auf einmal aufnehmen und zum UN-Stützpunkt transportieren, dann zurückkommen ujnd den letzten retten. Euer Arsenal wird jedesmal, wenn Ihr die sechs Gefangenen absetzt, wiederaufgeladen, es ist also eine gute Idee, sechs für spätere Missionen an Bord zu behalten - Ihr könnt Euch somit mit Punkten versorgen, wann immer nötig! Das kleine Gebäude auf der anderen Seite der westlichen Mauer enthält eine einziehbare Leiter. Jagd das Gebäude in die Luft und greift sie Euch.

MISSION 2 – DROGENLAGER

Es gibt drei Gebäude und an Euch liegt es, den gesamten Drogenvorrat in die Luft zu jagen. In dieser Stufe scheint nicht besonders viel . Treibstoff und Munition herumzuliegen, feuert aus diesem Grund auf einige Gebäude und Trucks, um Euch erneut einzudecken. Entdeckte Vorräte sind auf der Karte zu erkennen.

Laßt jetzt ein Drogenlager nach dem anderen in die Luft gehen. Drinnen befinden sich die Wissenschaftler und die Drogenausrüstung. Schnappt Euch die Wissenschaftler und zerstört alles im Gebäude. Attackiert die MLRS-Geschütze mit Raketen, die Truppen mit Hellfires und achtet immer auf Euren Munitionsvorrat!



MISSION 3 – FÄLSCHUNG

Fliegt vom Drogenlager nach Nordwesten zu den drei Gebäuden, um die Pressen zu zerstören. Bei den internationalen Fälschungsgebäuden, steht Ihr weiteren MLRS-Einheiten gegenüber. Diese sind absolut tödlich und feuern auf Euch, sobald sie Euch erreichen können. Zerstört sie von einer sicheren Seite aus und macht die MLRS ausfindig. Wenn Ihr müßt, benutzt die Raketen, um sie zu zerstören. Es ist hier nützlich, alle möglichen Gebäude mit Hellfires zu zerstören, da sich unter ihnen Reparaturausrüstungen befinden.

MISSION 4 – STROMNETZ

Es gilt, die drei Transformer-Türme in Westen Eurer Karte zu zerstören. Killt etwaige Bodentruppen mit Eurem Kettengewehr und zerstört die Türme. Einfach, oder?

MISSION 5 – PANZERWAGEN

Fliegt nördlich zu den beiden Laboratorien, in denen sich die Panzerwagen befinden. Feuert keine Hellfires oder Raketen auf diese Gefährte, denn sie explodieren nicht. Begebt Euch jetzt zur Polizeistation (in der Nähe der Transformer-Türme) und greift Euch das Guerilla-Angriffsgefährt. In der Zwischenzeit sausen die fünf Panzerwagen durch die Stadt. Macht sie auf der Karte ausfindig.



Nehmt Euch die Straßen vor! Dies ist Puloso City, mit hohen Gebäuden und vielen Gefährten.Diese Gebäude könnte sehr wohl einen Panzerwagen verbergen, irgendetwas ist bestimmt drin!

MISSION 6 – SPRENGKAPSEL

Benutzt das Angriffsgefährt und legt Minen vor die Panzerwagen. Nehmt Euch die Sprengkapseln, die sie nach der Explosion zurücklassen und feuert keinesfalls auf sie! Für das Angriffsgefährt erhaltet Ihr lediglich 500 Punkte und Treibstoff ist rar. Bei dieser Mission ist Schnelligkeit gefragt; bleibt in Bewegung!!

MISSION 7 – PLASTIKSPRENGKÖRPER

Es geht zurück zur Polizeistation und in Euren Comanche. Die Sprengkörper befinden sich am westlichen Rande des Einsatzgebietes - welches sehr gut bewacht ist! Jagd das mit Hilfe der Raketen Waffenlager in die Luft und winscht dann mindestens ein Bündel Sprengkörper hoch. Bekämpft die MLRS-Einheiten mit Hellfires und bleibt in Bewegung, damit ihr keinen Schaden nehmt!

MISSION 8 – KRIEGSRAUM DES DROGENBARONS

Fliegt vom Arsenal aus nach Norden zu einer Landezone. Sichert die Gegend mit Hellfires und landet. Euer Co-Pilot wird C4-Sprengladungen im Kriegszimmer legen. Achtet auf Heckenschützen auf dem Dach, während Ihr auf den Co-Piloten wartet, nehmt ihn dann auf. Seht zu, wie das Gebäude in die Luft fliegt, begebt Euch zurück zum Stützpunkt, um die Kampagne zum Schluß zu bringen.

TIPS UND TRICKS ZU DEN SCHLUSSKAMPAGNEN FINDET IHR IN DER NÄCHSTEN AUSGABE!



Level 1

Achtet auf die Trampoline, die unten bei den Wasserfällen gelegen sind: Viele von ihnen enthalten Glückssterne. Ihr müßt Euch genau nach dieser Karte richten, damit Euch ein erfolgreicher Fall gelingt.

Beginnt den ersten Level mit der Suche nach Wilmas Halskette. Dies ist ein prähistorisches Land, Heimat der Laubfelsen, der weitgehend unbekannten Spezies Barnius Rubblius, niederer Intelligenzen und natürlich des Architekten der Steinzirkel - Fred Flintstone. Diese Gegend wimmelt nur so von Gefahren, denn während Ihr die kostbaren Juwelen sucht, müßt Ihr über Höhlen springen, auf einem Pterodaktylus (prähistorischer Vogel) fliegen und auf großen weißen Walen reiten. Sammelt 50 Glückssterne ein (das sind die mit Freds lieblichem Gesicht drauf) und gewinnt ein Extraleben und 200 Punkte.

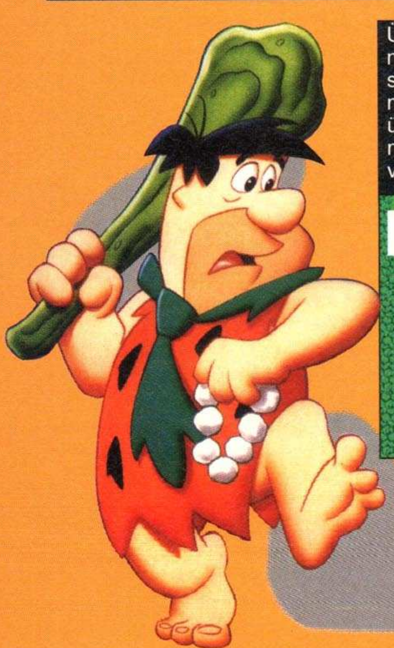
Hier müßt Ihr Euch vorsehen, daß Ihr nicht auf den glatten Stufen ausrutscht. Konzentriert Euch und springt vorsichtig! Klettert auf den ersten Vorsprung, wartet und schlagt die Schlange, sobald sie auf Euch zukommt. Laßt der zweiten Schlange die gleiche Behandlung zukommen und bahnt auf diese Weise Euren Weg nach oben.

Saust diesen Abhang hinunter und Ihr landet genau auf dem Hai. Im leichten Schwierigkeitsgrad müßt Ihr am Ende Eurer Seereise einfach an Land springen. In den anderen Leveln müßt Ihr Euch mit fliegenden Fischen auseinandersetzen. Erledigt sie mit Eurer Keule.



Um den heranrasenden Eber loszuwerden und gleichzeitig die störende Mauer zu überwinden, müßt Ihr über ihn springen. Wenn Ihr den Sprung gut plant, sollte er unter Euch durchlaufen und in die Wand gegenüber krachen. Wiederholt diese Prozedur einmal.

Überall Wasser...hier trifft Fred auf den Stachelrochen. Schwimmen ist nicht gerade seine Stärke, aber glücklicherweise hat Fred seine Keule zur Hand, mit der er alle Feinde aus dem Weg räumen kann. Es zahlt sich aus, in diesem Level zuerst ein wenig zu üben, da Ihr zahlreichen Stacheln und Tintenfischen ausweichen müßt. Geht diesen Level mit Vorsicht an, um unnötige Fehler zu vermeiden.



Level 2

Hier kommen die mit Ventilatoren ausgestatteten Tintenfische. Mit diesen versuchen sie, Euch in die Stachelnzu treiben: Laßt Euch abwärts gleiten und paßt Eure Richtung der Strömung an.

Zu dem Extraleben, das sich hinter diesem Ballon verbirgt, müßt Ihr Euch zu Fuß begeben, nicht schwimmenderweise - und gleichzeitig der Strömung ausweichen. Haltet Euch auf dem Rückweg links und schwimmt nach oben.

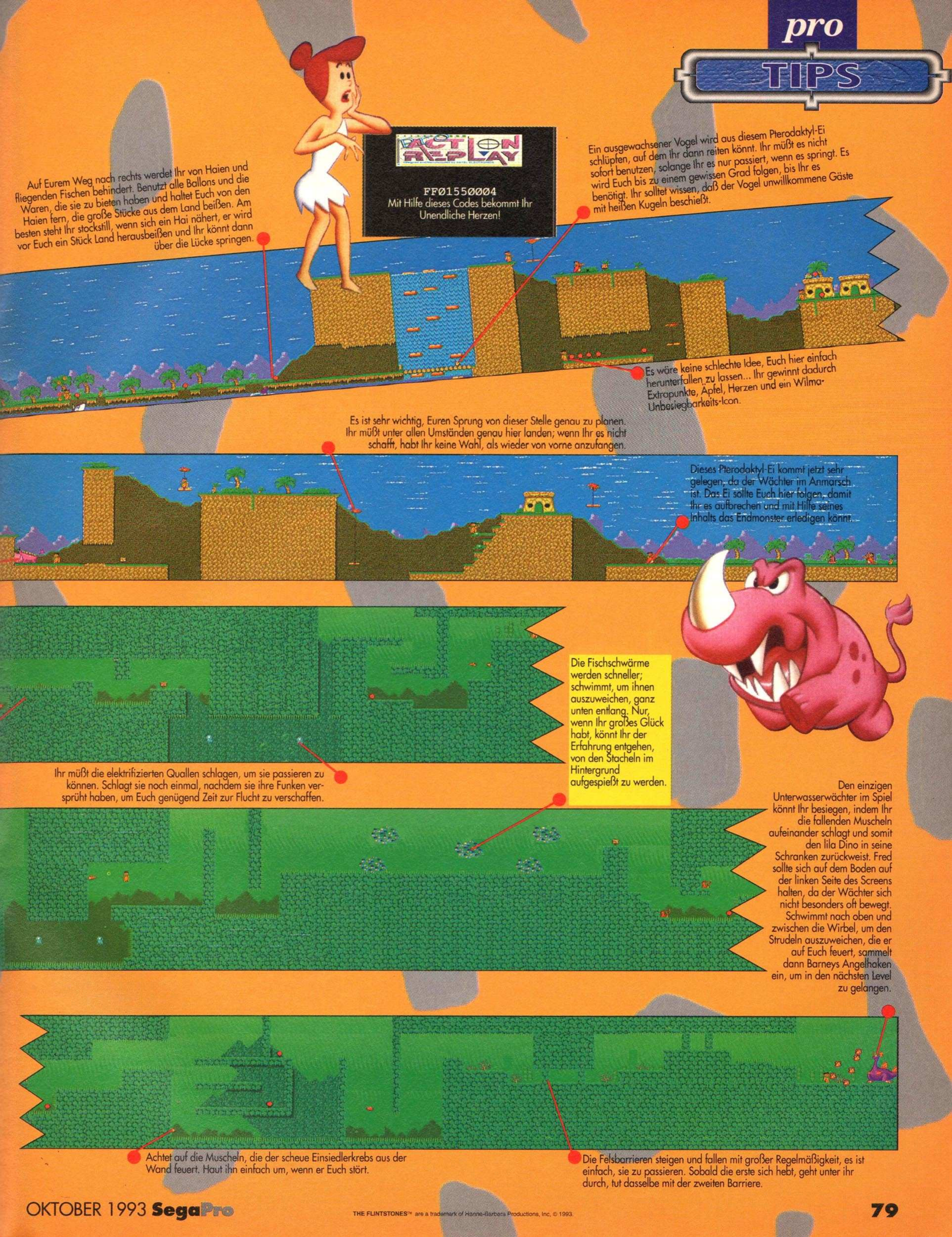
Um diese und andere Gänge zu bewältigen, muß Fred sich herunterfallen lassen und keinesfalls schwimmen! Wenn Ihr Euch den Stacheln nähert, drückt den Schwimm-Knopf und ab und zu rechts, um den spitzen Hindernissen auszuweichen.

Sobald Ihr unten ankommt, müßt Ihr rennen wie der Wind und Euch immer rechts halten. Wenn Ihr Euch auch nur für einen Moment verlangsamt, werdet Ihr sofort von der Lava eingeholt. Springt ganz bis zum Ende, um auch der letzten Lavasalve auszuweichen.

Na, wir sind ja alle mit der Erkennungsmelodie und den Schlagwörtern der Flintstones, einer der erfolgreichsten Zeichentrickserien aller Zeiten, vertraut. Das Spiel hat sehr gute Animationen und stellt Eure Spielfertigkeit in seinen sechs weitreichenden Stufen (vier davon auf dem untersten Schwierigkeitsgrad) wirklich und wahrhaftig auf die Probe. Das PRO-Team fand bald heraus, daß The Flintstones kein reines Kinderspiel ist und Ihr werdet ohne Zweifel unsere Hilfe benötigen, um es zu bewältigen! Los geht's... oh nein, ich muß jetzt unbedingt ...- Yabba-Dabba-Doo(!!!) ('Tschuldigung)!



THE FLINTSTONES

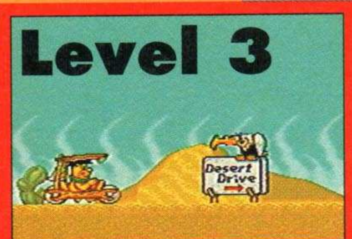


Auf Eurem Weg nach rechts werdet Ihr von Haien und fliegenden Fischen behindert. Benutzt alle Ballons und die Waren, die sie zu bieten haben und haltet Euch von den Haien fern, die große Stücke aus dem Land beißen. Am besten steht Ihr stockstill, wenn sich ein Hai nähert, er wird vor Euch ein Stück Land herausbeißen und Ihr könnt dann über die Lücke springen.
ACTION REPLAY
FF01550004
Mit Hilfe dieses Codes bekommt Ihr Unendliche Herzen!
Ein ausgewachsener Vogel wird aus diesem Pterodaktyl-Ei schlüpfen, auf dem Ihr dann reiten könnt. Ihr müßt es nicht sofort benutzen, solange Ihr es nur passiert, wenn es springt. Es wird Euch bis zu einem gewissen Grad folgen, bis Ihr es benötigt. Ihr solltet wissen, daß der Vogel unwillkommene Gäste mit heißen Kugeln beschießt.
Es wäre keine schlechte Idee, Euch hier einfach herunterfallen zu lassen... Ihr gewinnt dadurch Extrapunkte, Apfel, Herzen und ein Wilma-Unbesiegbarkeits-Icon.
Es ist sehr wichtig, Euren Sprung von dieser Stelle genau zu planen. Ihr müßt unter allen Umständen genau hier landen; wenn Ihr es nicht schafft, habt Ihr keine Wahl, als wieder von vorne anzufangen.
Dieses Pterodaktyl-Ei kommt jetzt sehr gelegen, da der Wächter im Anmarsch ist. Das Ei sollte Euch hier folgen, damit Ihr es aufbrechen und mit Hilfe seines Inhalts das Endmonster erledigen könnt.
Die Fischschwärme werden schneller; schwimmt, um ihnen auszuweichen, ganz unten entlang. Nur, wenn Ihr großes Glück habt, könnt Ihr der Erfahrung entgehen, von den Stacheln im Hintergrund aufgespießt zu werden.
Ihr müßt die elektrifizierten Quallen schlagen, um sie passieren zu können. Schlagt sie noch einmal, nachdem sie ihre Funken versprüht haben, um Euch genügend Zeit zur Flucht zu verschaffen.
Den einzigen Unterwasserwächter im Spiel könnt Ihr besiegen, indem Ihr die fallenden Muscheln aufeinander schlagt und somit den lila Dino in seine Schranken zurückweist. Fred sollte sich auf dem Boden auf der linken Seite des Screens halten, da der Wächter sich nicht besonders oft bewegt. Schwimmt nach oben und zwischen die Wirbel, um den Strudeln auszuweichen, die er auf Euch feuert, sammelt dann Barneys Angelhaken ein, um in den nächsten Level zu gelangen.
Achtet auf die Muscheln, die der scheue Einsiedlerkrebs aus der Wand feuert. Haut ihn einfach um, wenn er Euch stört.
Die Felsbarrieren steigen und fallen mit großer Regelmäßigkeit, es ist einfach, sie zu passieren. Sobald die erste sich hebt, geht unter ihr durch, tut dasselbe mit der zweiten Barriere.

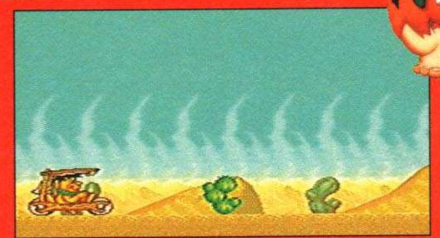


Der Kontrast zum vorhergehnden Level könnte nicht größer sein: Fred ist in einer Wüste gelandet. Ihr seid (mehr oder weniger) in Kontrolle des berüchtigten Fred-Vehikels. Fred muß über Kakteen und Totenschädel armer verendeter Tiere springen und weitere todesmutige Sätze wagen, um die herumirrende Pebbles zu retten.

Level 3



Willkommen zum Paris-Dakar-Rennen. Fred hat eine gute Chance, den Titel zu erringen und Pebbles nach Hause zu bringen. Drei, Zwei, Eins...



Euer erstes Hindernis ist ein Kaktus. Springt entweder darüber oder kracht mitten hinein (keine gute Idee!).



Die aus dem Sand ragenden Tierschädel beschädigen das Fahrzeug, zuerst einmal geht das Dach flöten...

Freds vierte Mission spielt auf einem von einem Drachen angetriebenen Zug. Ihr müßt Euch zum Anfang des Zugs vorarbeiten, indem Ihr über die Wagons klettert und über Signalposten springt, während Ihr Euch gleichzeitig der Teufelchen entledigt, die sich Euch in den Weg stellen. Achtet immer auf Pfiffe, die Euch vor Tunneln oder Signalposten warnen.

Benutzt die Ballons, Ihr könnt hier jede Art von Unterstützung gebrauchen!

Benutzt Eure Keule, Um Euch von diesen Trichternasen zu befreien, indem Ihr die Kugeln zurückschlagt, die auf Euch gefeuert wurden.

Auf dem Eis warten zwei Monster auf Euch. Springt, um diesen Greulichkeiten auszuweichen und schlagt sie, sobald sie Euch den Rücken zugekehrt haben.

Falls Ihr Euch auf einem Zugwagon befindet und ein Signalposten nähert sich, duckt Euch einfach, um ihm auszuweichen.

Wenn Ihr die Klingel hört, wißt Ihr, daß ein Tunnel bevorsteht. Steigt sofort vom Wagon und bleibt unten.

Der fünfte Level kann nur mittels des mittleren und des harten Schwierigkeitsgrades erreicht werden. Der Level spielt in der vulkanischen Gegend, die Fred wohlbekannt ist. Dies ist vermutlich der allerschwierigste Level des Spiels, denn er enthält u. a. tückische Kletter- und Springabschnitte. Ihr müßt wirklich perfekte Kletterer sein, um diesen Level unversehrt zu überstehen. Denkt immer daran, daß der höchste Gegenstand vom Blitz getroffen wird, wagt also keinen Sprung, wenn der Blitz gerade einzuschlagen droht. Benutzt ihn stattdessen gegen den Feind.

Schlagt mit der Keule nur so um Euch, um diese prähistorischen Wildlinge platt zu machen. Sammelt unterdessen Herzen ein.



Wartet anfangs darauf, daß die Stachelschweine vom Blitz getroffen werden, wartet allerdings nicht unter einem höheren Baum. Wenn das Stachelschwein nicht getroffen wird, müßt Ihr den Nägeln ausweichen, die es schleudert und es schlagen, sobald es springt.

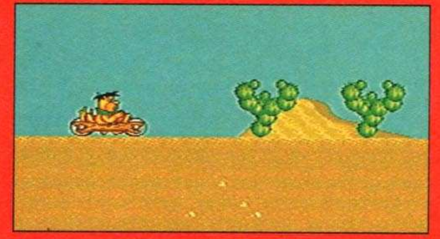
Hier kommen zahlreiche Löcher auf Euch zu, die Ihr erst in letzter Sekunde bemerkt.

Um die vulkanischen Teiche überqueren zu können, müßt Ihr von den fallenden Felsen Gebrauch machen. Beeilt Euch! Eine andere Möglichkeit wäre, den Urvogel zu benutzen.

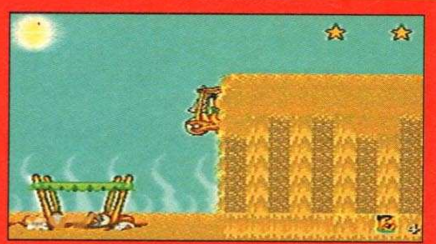




...dann machen die Räder sich selbstständig. Auch dies ist nicht ratsam, da die ganze Chose sofort zum Halt kommt und Ihr zudem den Level wieder von vorne beginnen müßtet.



Diese riesigen Kakteen können ganz überwunden werden. Am einfachsten ist es, auf sie zu springen und rechtzeitig zu landen, um das nächste Hindernis anzugehen.



Ihr könnt viele Punkte gewinnen, wenn Ihr Euch von diesen merkwürdigen Gestellen abprallen laßt, Euch nach oben begebt und auf dem Weg jede Menge Sterne aufsammelt.

Diese prähistorischen Wespen sind wirklich nervig, sie greifen zu den unpassendsten Zeiten an. Reaktionsschnelle ist angesagt: Schlagt sie, wenn sie auf Euch losgehen.

Ab und zu lösen sich die einzelnen Wagons voneinander. Seht zu, daß Ihr rechtzeitig auf der anderen Seite landet oder es ergeht Euch übel...

Springt auf den Rücken des Drachens. Er ist der Motor und wird anhalten, sobald Ihr auf ihm seid. Allerdings wartet dann noch eine kleine Überraschung auf Euch...

Um den Drachen zu passieren, wartet auf dem Buckel bei seinem Kopf und haut ihm mit der Keule einen über den Schädel, bevor er Euch mit Feuer bespeit.



Benutzt das Ei mit Bedacht, Ihr wollt doch wohl keine Zeit auf dem Rücken des Vogels verschwenden, nur um das Ende des Tunnels abzuwarten! Laßt Euch vom Ei verfolgen, bis Ihr es wirklich braucht.



Ihr werdet diese beiden Katapulte benötigen, um den Wächter beseitigen zu können, indem Ihr ihn schlagt. Der rosa Papagei feuert dreimal mit einer einzelnen Feder von links nach rechts auf Euch, dann tut er dasselbe mit drei Federn. Wartet in der Ecke, um den Schlägen auszuweichen. Danach fliegt es über das Screen zum Boden. Ihr müßt draufspringen und es mit Steinen schlagen, wenn es zurückkommt.



Benutzt diese hilfreiche Geste, springt über das Stachelschwein auf die andere Seite.

In diesem Abschnitt wird Euer Springen immer wichtiger, ein falscher Sprung und Ihr sitzt in der Tinte...

AUF EINEN BLICK

GAME NAME: The Flintstones
SPIELZEIT: 2 Tage
HÖCHSTER PUNKTESTAND: 3,597,100
LEVEL: 6
HERAUSFORDERUNG: Schwierig

Bevor Ihr Euch in den Untergrund begebt, solltet Ihr dieses Stachelschwein loswerden, indem Ihr es schlagt, sobald es springt. Achtet in der Höhle auf die fallenden Feuer.

Macht unter allen Umständen Hackfleisch aus den blauen Zombies, sonst suchen sie Euch auf noch wiederlichere Art und Weise heim! Seht Euch außerdem vor den Feuern vor!



Dieser Abschnitt dürfte wohl der allerschwierigste des Spiels sein. Ihr müßt auf diesen Vorsprung und von dort immer weiter nach oben springen, bis Ihr oben rechts den Ausgang erreicht. Leider folgt die Lava mit Riesenschritten; Schnelligkeit und Übung sind hier vonnöten.

Ihr könnt Euch auf dem von der Decke tropfenden Feuer eine Weile lang fortbewegen, ohne Euch zu schaden.

Bei diesem Sprung von Flaschenzug zu Flaschenzug braucht Ihr Reaktionsschnelle. Macht bloß keine Fehler, Ihr wollt diesen Aufstieg doch wohl nicht zweimal machen...

Hier müßt Ihr ganz schnell vorbei, denn Skelette sinken herunter und die Wirbeltiere fallen unter Euren Füßen fort, wenn Ihr Euch länger aufhaltet.

Atmet auf, ruht Euch kurz auf und weiter geht's...

Springt vorsichtig, so spät im Spiel wollt Ihr bestimmt nicht, daß noch etwas schief geht, oder?

Es gibt ein paar günstige Augenblicke, in denen der Wächter zu schlagen ist. Der erste ist, kurz bevor er Euch mit einer langen Flamme bespeit: Ihr müßt ihn schlagen, dann hinüberspringen und ihn noch einmal schlagen. Die zweite Chance habt Ihr, wenn er auf dem Skelett steht. Stellt Euch unter ihn, schwingt Eure Keule, er ist dann bereit, aufzugeben.

DIE HEXE

Der Endwächter ist eine äußerst gerissene Hexe. Springt auf dem Screen und auf den Vorsprüngen herum und nehmt jede Gelegenheit wahr, die Alte zu schlagen, während sie mit Blitzen und Flammen auf Euch feuert. Achtet zu allen Zeiten auf die Wasserspeier, die Euch unbedingt ans Leder wollen.

CHEATS

Levelanwahl
Haltet auf dem Optionsbildschirm C gedrückt, drückt dann L, R, D, L, R, U, U, D, L, R und D. Laßt Knopf C los und drückt Start. Wechselt den Level, indem Ihr C drückt.

Eure letzte Mission findet in den Höhlen einer anderen Welt statt, wo sich auch die Hexe aufhält. Ihr müßt mit Höhlenmenschen kämpfen und Euch auf einem Geysir fortbewegen, um das Ende zu erreichen. Gewinnen ist alles!

Hier gibt es zwei Lücken, in die Fred sich hineinkauern kann, wenn das Dach über ihm zusammenbricht.

Es ist nicht schwierig, über die Felsbrocken zu springen, die hier auf Euch fallen, aber habt ein wachsames Auge auf die Fledermäuse! Schlagt sie mit Eurer Keule, während Ihr springt.

Seid sprungbereit und weicht den Dornen aus, wenn das Wasser hier hochschießt. Plant genau voraus, wenn Ihr einen Fall vermeiden wollt!

Nicht so schwer, wie in Level 5, aber das Prinzip ist dasselbe: Springt von Vorsprung zu Vorsprung, um das steigende Wasser zu meiden.



Du bist im Vorteil



World Tour

Diese super-realistische und mit Action vollgepackte Tennis-Simulation hat alles, was man sich von einer Tennismeisterschaft wünschen kann: Turniere, phantastisch animierte Grafiken, Zwei-Spieler-Action auf geteiltem Bildschirm, Video-Replays, Spracheinlagen und Statusbildschirme mitten im Spiel, mit der derzeitigen Rangliste.

"Davis Cup ist die Créme de la Créme der Tennisspiele."
Mega Tech 90%

"Bei weitem der bisher beste Mega-Drive-Tennissimulator. Nichts wie ran!"
Mean Machines 90%

"Na endlich: Das ultimative Tennisspiel ist da! ... Schnell, mit unglaublich vielen möglichen Schlägen und absolut fesselnd."
Sega Power 89%



